S.T.A.L.K.E.R.

DESKOVÁ HRA

PŘEŽITÍ V ZÓNĚ

PRAVIDLA • SCÉNÁŘE • SETKÁNÍ

OBSAH

Herní komponenty 2
Pravidla Přežití v Zóně 4
Příprava hry Přežití v Zóně 5
Konec hry – výhra a bodování 8
Dovětek 8
Přežití v Zóně – Kniha scénářů 9
Přežití v Zóně – Kniha setkání 15
Přehled symbolů 23
Poděkování 23

HERNÍ KOMPONENTY

Poznámka: *Pro snadnější rozlišení herních komponent specifických pro variantu Přežití v Zóně (PvZ) je na jejich rubu použita jednotná grafická úprava v podobě kamuflážního vzoru.*

1 sešit pravidel, scénářů a setkání Přežití v Zóně

1 Kniha map Přežití v Zóně

KARTY

BĚŽNÉ KARTY

10 karet mimořádných situací

10 karet postav

55 karet přípravy

70 karet událostí

MALÉ KARTY

20 karet vzácné kořisti

VELKÉ KARTY

1 přehledová karta PvZ

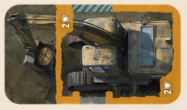
ŽETONY

1 potrubí

1 splašky

1 tunel

1 autobus

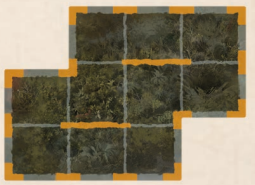


1 bagr

1 náklaďák

1 jeskyně

1 šrotiště

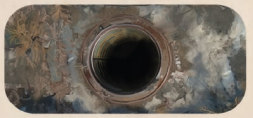


1 houští

1 betonová místnost

1 zatopená místnost

1 zaneřáděná místnost



1 únikový tunel

1 silo

1 strážní věž

2 místa výskytu

1 zařízení

1 přístroj

1 Monolit

1 pomocník

1 obchodník

1 cizinec

1 východ

4 bedny

3 pytle s pískem

1 mrtvola

1 zaneprázdnění

1 oblak

1 specifická místnost

1 trezor

1 tajná věc

1 těžký kulomet

1 nízká úroveň hluku

1 vysoká úroveň hluku

4 průlezy

7 negativních stavů

7 pozitivních stavů

4 pasti

1 plastická trhavina

9 děr

1 vzácná kořist

1 temný vchod

4 barely

1 nastražené hroty

3 miny

6 sutin

5 úzkých průchodů

1 dekodér

6 ohňů

6 míst s radiací

1 cíl

1 hledáček

1 zamčené dveře

1 vyztužená brána

1 klíč

1 únik

1 pomoc

1 specifický nepřítel

PRAVIDLA PŘEŽITÍ V ZÓNĚ

JAK SE PŘEŽITÍ V ZÓNĚ LIŠÍ OD BĚŽNÉ KAMPANĚ HRY S.T.A.L.K.E.R.?

Na rozdíl od kampaně hry S.T.A.L.K.E.R. nehrajete ve variantě Přežití v Zóně (PvZ) navazující mise, které tvoří větší souvislý příběh. Všechny scénáře PvZ jsou samostatně hratelné, jejich příběh není propojený a postavy se mezi jednotlivými misemi nijak nevyvíjejí. Na konci každé partie uvedete hru do původního stavu.

V PvZ máte na výběr z deseti scénářů, které můžete hrát na kterékoli z deseti map, což vytváří 100 různých kombinací.

Před každou partií si náhodně vyberete 4 karty přípravy z celkových 55. Tyto karty přinášejí do hry nejrůznější žetony, dodatečné cíle, jedinečná místa, posílení nepřátel, spojence pro stalkery a podobně. Již při přípravě hry na vás tedy čekají tisíce jedinečných kombinací.

Nepřátele a anomálie také vyberete náhodně.

V PvZ používáte zcela jiné karty událostí (v jedné partii obvykle použijete kolem 8 karet jedinečných událostí z celkového počtu 70 karet určených pro PvZ).

Některé karty přípravy a událostí do hry přináší nové nehráčské postavy, které se vybírají z 10 karet postav (pomocníci, obchodníci, cizinci).

Během hry budete nacházet jedinečnou výbavu určenou pouze pro tuto variantu, již představuje 20 karet vzácné kořisti.

Posledním druhem karet použitým pouze v PvZ jsou karty mimořádných situací, které obsahují zvláštní pravidla určená pouze pro některé scénáře nebo konkrétní situace.

Navíc v této variantě používáte jinou přehledovou kartu s popisem herního kola, protože v něm vyhodnocujete dva mírně odlišné kroky.

Všechny uvedené komponenty jsou podrobně popsané v následujících kapitolách.

Průběh samotné hry je stejný jako při hraní mise v kampani.

KARTY UDÁLOSTÍ PVZ

Karty událostí se liší od těch používaných v kampani. Obsahují totiž následující hesla, jež ovlivňují, jakým způsobem se událost vyhodnocuje:

- **Okamžitě** – Vyhodnotí se ihned a poté je odhozena.
- **Na jedno kolo** – Poskytuje účinek, který trvá celé kolo, a poté je odhozena.
- **Dlouhodobý účinek** – Poskytuje účinek, který může být aktivní i několik kol.
- **Počasí** – Poskytuje trvalý účinek. V jednu chvíli může být aktivní pouze 1 počasí.
- **Vylepšení nepřátel** – Poskytuje nepřátelům výhodu, která je aktivní do okamžiku, než je splněna určitá podmínka (např. zabití konkrétního nepřítele).
- **Eso v rukávu** – Poskytuje jednorázový bonus, který může stalker využít kdykoli.

Poznámka: *Na některých kartách je uvedeno více hesel, například karta s okamžitým účinkem nemusí být ihned odhozena, pokud zároveň obsahuje i dlouhodobý účinek.*

OSUDOVÉ ÚČINKY

Důležitým prvkem jedinečným pro variantu PvZ jsou takzvané **osudové účinky**, jež se vyhodnocují ve fázi nepřátel a Zóny.

Na některých kartách událostí je uvedena sekce s bílým textem na červeném pozadí, která popisuje, co se má při vyhodnocování osudových účinků stát.

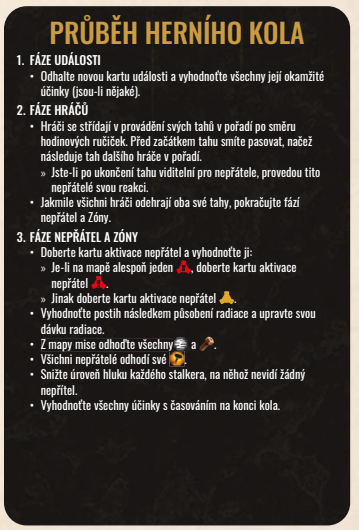
Krok osudových účinků vždy začíná hodem (pouze jedním hodem!), jenž určí, které účinky popsané v červené sekci KAŽDÉ karty umístěné vedle mapy se v daném okamžiku aktivují. Týká se to všech karet událostí, přípravy hry, mimořádných situací atd., které jsou otočené lícem nahoru. Pokud je ve hře více karet s osudovými účinky, vyhodnoťte je po hodu v libovolném pořadí.

Jestliže není účinek v sekci osudových účinků spjatý s žádným výsledkem , spustí se během vyhodnocování VŽDY, nehledě na výsledek hodu. Naopak účinek přiřazený ke konkrétnímu výsledku hodu se samozřejmě spustí pouze tehdy, když tento výsledek padne.

Pokud na začátku kroku osudových účinků hodíte , musíte vyhodnotit také 1 z každého sloupku – toto pravidlo je připomenuto na přehledové kartě.

Poznámka: *Některé karty mají v sekci osudových účinků přiřazeny různé účinky k různým výsledkům hodu . To znamená, že v každém kole se mohou dít odlišné věci, vždy na základě výsledku hodu .*

PŘEHLEDOVÁ KARTA PVZ


PRŮBĚH HERNÍHO KOLA
1. FÁZE UDÁLOSTI
• Odhalte novou kartu události a vyhodnoťte všechny její okamžité účinky (jsou-li nějaké).
2. FÁZE HRÁČŮ
• Hráči se střídají v provádění svých tahů v pořadí po směru hodinových ručiček. Před začátkem tahu smíte pasovat, načež následuje tah dalšího hráče v pořadí.
» Jste-li po ukončení tahu viditelní pro nepřátele, provedou tito nepřátelé svou reakci.
• Jakmile všichni hráči odehrají oba své tahy, pokračujte fází nepřátel a Zóny.
3. FÁZE NEPŘÁTEL A ZÓNY
• Doberte kartu aktivace nepřátel a vyhodnoťte ji:
» Je-li na mapě alespoň jeden , doberte kartu aktivace nepřátel .
» Jinak doberte kartu aktivace nepřátel .
• Vyhodnoťte postih následkem působení radiace a upravte svou dávku radiace.
• Z mapy mise odhoďte všechny a .
• Všichni nepřátelé odhodí své .
• Snižte úroveň hluku každého stalkera, na něhož nevidí žádný nepřítel.
• Vyhodnoťte všechny účinky s časováním na konci kola.
PŘEŽITÍ V ZÓNĚ
PRŮBĚH HERNÍHO KOLA
1. FÁZE UDÁLOSTI
• Odhalte a vyhodnoťte novou kartu události.
2. FÁZE HRÁČŮ
• Hráči se střídají v provádění svých tahů v pořadí po směru hodinových ručiček. Před začátkem tahu smíte pasovat, načež následuje tah dalšího hráče v pořadí.
» Jste-li po ukončení tahu viditelní pro nepřátele, provedou tito nepřátelé svou reakci.
• Jakmile všichni hráči odehrají oba své tahy, pokračujte fází nepřátel a Zóny.
3. FÁZE NEPŘÁTEL A ZÓNY
• Doberte kartu aktivace nepřátel a vyhodnoťte ji:
» Je-li na mapě alespoň jeden , doberte kartu aktivace nepřátel .
» Jinak doberte kartu aktivace nepřátel .
• Vyhodnoťte postih následkem působení radiace a upravte svou dávku radiace.
• Všichni nepřátelé odhodí své .
• Snižte úroveň hluku každého stalkera, na něhož nevidí žádný nepřítel.
• Hoďte a vyhodnoťte všechny příslušné osudové účinky. Poté, pokud vám padl symbol , vyhodnoťte 1 z každého sloupku .
• Vraťte zpět všechny žetony tahu a obnovte žeton vedoucího stalkera.
• Začněte další kolo.

V PvZ se používá přehledová karta, která se od standardní (kampaňové) karty liší ve dvou bodech. Má mírně odlišný popis fáze události a hlavně obsahuje výše popsaný krok osudových účinků ve fázi nepřátel a Zóny. Navíc jsou po kroku osudových účinků doplněny pokyny pro obnovu žetonů tahu a začátek dalšího kola, jelikož tyto kroky jsou v kampani uvedené na kartě události a v PvZ ne.

ŽETONY PVZ

Přežití v Zóně používá několik speciálních žetonů. Kdykoli budete některý z nich potřebovat, příslušný scénář, karta či setkání přesně popisuje, kam a jak jej máte umístit.

Žetony PvZ mají na svém rubu uvedený název, aby bylo snadnější je najít. V jednotlivých scénářích může mít tentýž žeton různý význam (např. žeton houští může představovat husté houští, záhadné houští, nebo mutantí křoví – podle karty přípravy, která žeton houští používá).

Poznámka: *Obsah karet je obvykle rozdělen na několik částí s odlišnou barvou textu (např. informace o přípravě šedě, popis pravidel černě atd.). V části přípravy jsou použity obecné názvy žetonů (např. houští), v popisu pravidel je použit název dané komponenty určený kartou (např. záhadné houští).*

Většinu žetonů PvZ umístíte na mapu, aniž by vytvářely nová pole – jedná se pouze o dodatečné prvky na polích mapy.

Některé žetony PvZ (místnosti, potrubí, vozidla, prostředí) však do hry přidávají vlastní pole, která jsou obklopena příslušnými hranicemi (např. průchozí hranice, neprůchozí terén nebo zeď). Tyto žetony jsou o trochu menší než pole na mapě, aby nezakrývaly hranice polí, na která je umístíte. Jestliže je takový žeton umístěn na pole s nebo , jsou tyto vlastnosti pole zrušeny, a to i tehdy, pokud nejsou uvedené symboly zakryty zcela. Zrušeny jsou i hranice polí, které žeton byť jen částečně překrývá.

Poznámka: *Označené pole na žetonu bagru nemá hranice pole, považujte jej proto za dodatečný prvek umístěný na poli dílu mapy.*

Poznámka: *Žetony děr umístěné na jakékoli zdi považujte za dveře.*

KARTY VZÁCNÉ KOŘISTI

Karty vzácné kořisti tvoří dodatečný balíček karet výbavy, který se nachází pouze v PvZ. Kartu si z něj doberete pouze tehdy, když k tomu dostanete pokyn (obvykle jako důsledek nějaké akce nebo setkání).

Občas se na mapě objeví i žeton vzácné kořisti. Hráči jej mohou sebrat stejně jako , ale jeho účinkem je vždy dobrání 1 karty z balíčku vzácné kořisti.

SETKÁNÍ PVZ

Na konci tohoto sešitu najdete Knihu setkání. Na setkání v této knize se odkazuje řada karet.

Pokud je setkání zaměřené na konkrétního stalkera (např. kvůli jeho akcím či osudovému účinku), přečte si jej odpovídající hráč. Je-li setkání určeno všem stalkerům, může jej přečíst kterýkoli hráč. Setkání je možné přečíst doslova, ovšem hráč jej může také převyprávět vlastními slovy, což bývá pro ostatní často zajímavější.

Jakmile vyhodnotíte setkání, které nepokračuje dalším setkáním, můžete Knihu setkání odložit a pokračovat ve hře na mapě.

PŘÍPRAVA HRY PŘEŽITÍ V ZÓNĚ

Hru PvZ připravíte podle kroků uvedených níže. Jakmile se s těmito pravidly seznámíte, příprava hry bude mnohem snazší a k následujícímu popisu celého postupu se již nebudete muset vracet. Stručný přehled jednotlivých kroků přípravy hry najdete v každém scénáři, včetně všech úprav pro daný scénář. V budoucnu vám tedy bude stačit vybrat scénář a jednoduše provést všechny kroky přípravy pomocí seznamu na stránce daného scénáře.

KROK 0 VYBERTE SCÉNÁŘ

Prvním krokem je výběr scénáře. PvZ nabízí celkem deset scénářů:

1. **Likvidace (str. 10).**
2. **Průzkum bojem (str. 10).**
3. **Hon na bosse (str. 11).**
4. **Chyťte zloděje (str. 11).**
5. **Na výzvědách (str. 12).**
6. **Zajištění zásob (str. 12).**
7. **Tajná mise (str. 13).**
8. **Útěk (str. 13).**
9. **Frontální útok (str. 14).**
10. **V obklíčení (str. 14).**

Pokud si nechcete vybrat konkrétní scénář, můžete jej určit náhodně.

Poznámka: *Všech 10 karet mimořádných situací má v pravém horním rohu uvedeno číslo (1 až 10), které můžete použít pro náhodný výběr scénáře. Karty jednoduše zamíchejte, jednu náhodně doberte a její číslo určí scénář, který budete hrát. Obdobně můžete čísla využít i pro výběr mapy, viz níže. Žádný jiný význam ve hře tato čísla nemají.*

Každý scénář obsahuje hlavní cíl hry (tj. podmínky vítězství), počet herních kol, počet a druh nepřátel ve hře, množství kořisti ( ) a neznámých nepřátel ( ) na mapě, množství výbavy, které si mohou stalkeři koupit, počáteční pozici stalkerů, zvláštní pravidla, karty a další herní komponenty použité při hře.

Poznámka: *Jednotlivé kroky přípravy hry určují pořadí, v němž se herní prvky umisťují na mapu. Nicméně v každém okamžiku přípravy máte přehled o všech informacích týkajících se mapy a jednotlivých komponent a měli byste toho naplno využít. Například při umisťování jedinečných herních komponent v kroku 2 již víte, kde se budou nacházet vaši nepřátelé nebo odkud budou začínat stalkeři, přestože jsou umisťováni až v následujících krocích. Také se vyplatí pamatovat při nákupu výbavy na hlavní cíl zvoleného scénáře.*

Vzhledem k tomu, že scénáře mají kvůli svým zvláštním pravidlům a výjimkám různé úrovně složitosti, doporučujeme začít scénářem Hon na bosse.

KROK 1 VYBERTE MAPU A PŘIPRAVTE JI

Vyberte mapu. V PvZ je k dispozici deset map:

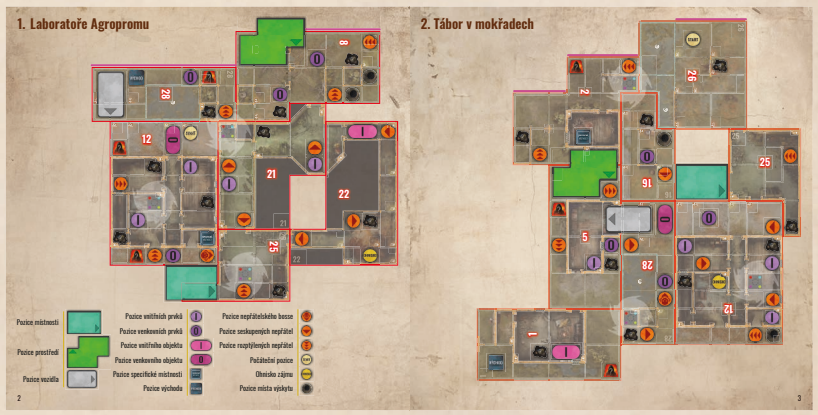
1. **Laboratoře Agropromu**
2. **Tábor v mokřadech**
3. **Zarostlé skladiště**
4. **Strážní enkláva**
5. **Městský okrsek**
6. **Předměstí Pripjati**
7. **Vesnice na louce**
8. **Výzkumné stanoviště**
9. **Rostocké kasárny**
10. **Kaple v Rudém lese**

Pokud si nechcete vybrat konkrétní mapu, můžete ji určit náhodně. Mapy najdete v Knize map PvZ. Pro snadnější orientaci jsou uvedeny v číselném pořadí.

Na straně s mapou je vyobrazený její nákres (podobný těm v kampani), na kterém je uvedeno, jaké díly mapy máte vybrat a jak je uspořádat, aby vytvořily mapu scénáře.

Jakmile mapu sestavíte, nedělejte už v tomto kroku nic dalšího. Zbývající informace na straně s mapou slouží pouze pro následující kroky přípravy hry (a také později v jejím průběhu). Proto si nechte Knihu map PvZ otevřenou na straně s vybranou mapou až do konce hry.

Poznámka: *Všechny díly mapy umístěte způsobem vyobrazeným v Knize map PvZ a speciálních pozic na mapě si nevšímejte (prozatím!). Následující kroky určí umístění konkrétních komponent či karet na příslušné pozice podle vybraného scénáře (např. „Umístěte žeton zaneřáděné místnosti na pozici místnosti.“).*



Příklad

KROK 2 NAJDĚTE A UMÍSTĚTE KARTY MIMOŘÁDNÝCH SITUACÍ A JEJICH ŽETONY

Některé scénáře používají karty mimořádných situací a s nimi spojené žetony (např. karta Přístroj a její žeton jsou vždy součástí scénářů Frontální útok a V obklíčení, karta Skrytí nepřátelé je součástí Průzkumu bojem atd.).

Karty z balíčku mimořádných situací přidávají do hry další pravidla, pokud je to potřeba. Může k tomu dojít nejen během přípravy hry, ale i později v jejím průběhu (např. když se ve hře v důsledku setkání nebo účinku karty poprvé objeví žeton ohně, budete tímto setkáním nebo kartou vyzváni, abyste v balíčku mimořádných situací vyhledali kartu Oheň).

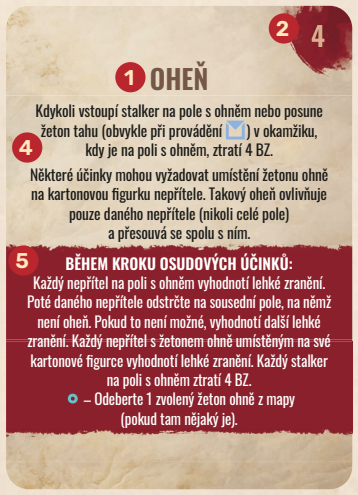
Kdykoli vám hra řekne, abyste v balíčku mimořádných situací našli konkrétní kartu a zahráli ji, prohledejte tento balíček a umístěte kartu vedle mapy. Většina karet mimořádných situací (stejně jako většina karet přípravy a karet událostí) obsahuje část přípravy (psanou šedým písmem), která popisuje, jakým způsobem uvést kartu do hry. Vždy vyhodnoťte celou přípravu karty, než budete pokračovat ve hře. Většinou příprava popisuje, které žetony PvZ je zapotřebí najít a kam a jak je umístit.

Měli byste si samozřejmě přečíst i zbytek karty, abyste zjistili, jak mění hru, jaká nová pravidla jsou od této chvíle v platnosti nebo jaké nové akce jsou díky ní dostupné (akce jsou obvykle dostupné pouze na poli, na němž se nachází žeton spojený s danou kartou).

Některé karty mimořádných situací (a opět i karty přípravy a událostí) obsahují část odkazující ke kroku osudových účinků (tato sekce je psaná bílým písmem na červeném pozadí). Vyhodnocení osudových účinků je podrobněji popsáno v části Osudové účinky na straně 4.

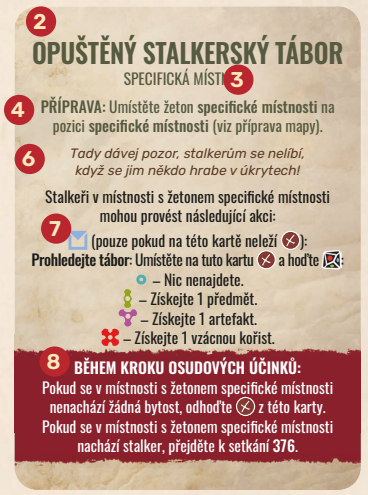
Poznámka: *Pamatujte, že čísla v pravém horním rohu karet mimořádných situací slouží pouze k vybrání náhodného scénáře či mapy v kroku 0 a 1 přípravy hry. V průběhu hry už si jich nevšímejte.*

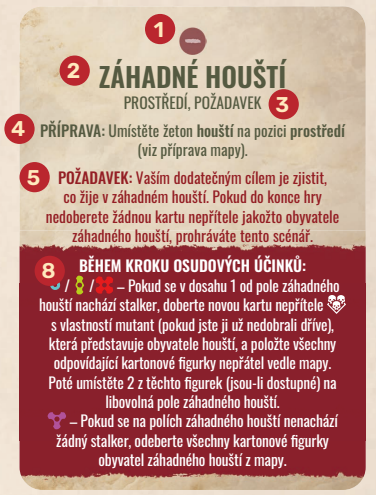
2 1
1 ZAMČENÉ DVEŘE
Žeton zamčených dveří umístěte na uvedené
3 dveře, které jsou nyní zablokované.
Zamčené dveře považujte za zeď.
Stalkeři mohou na zamčené dveře zaútočit. Pro účely zjištění dosahu a dohledu se zamčené dveře nacházejí na obou polích sousedících s žetonem.
4 5★: Umístěte na tuto kartu 1■.
Kdykoli na zamčené dveře zaútočíte s účinkem rozptylu, umístěte na tuto kartu 1■ navíc.
Jakmile na tuto kartu umístíte třetí ■, zamčené dveře jsou zničeny – odhoďte tuto kartu a jejich žeton.
Stalkeři na polích, která sousedí s žetonem zamčených dveří, mohou provést následující akci:
Pokuste se dveře otevřít: Hoďte jedenkrát za každého stalkera na vašem poli:
– Umístěte na vaše pole. Odhoďte tuto kartu i žeton zamčených dveří.


2 4
1 OHEŇ
Kdykoli vstoupí stalker na pole s ohněm nebo posune
4 žeton tahu (obvykle při provádění) v okamžiku, kdy je na poli s ohněm, ztratí 4 BZ.
Některé účinky mohou vyžadovat umístění žetonu ohně na kartonovou figurku nepřítele. Takový oheň ovlivňuje pouze daného nepřítele (nikoli celé pole) a přesouvá se spolu s ním.
5 BĚHEM KROKU OSUDOVÝCH ÚČINKŮ:
Každý nepřítel na poli s ohněm vyhodnotí lehké zranění. Poté daného nepřítele odstrčte na sousední pole, na němž není oheň. Pokud to není možné, vyhodnotí další lehké zranění. Každý nepřítel s žetonem ohně umístěným na své kartonové figurce vyhodnotí lehké zranění. Každý stalker na poli s ohněm ztratí 4 BZ.
– Odeberte 1 zvolený žeton ohně z mapy (pokud tam nějaký je).

1. **Název**
2. **Číslo pro náhodný výběr** – Slouží k náhodnému výběru scénářů a map.
3. **Příprava** – Pokyny, kam umístit žetony spojené s kartou.
4. **Pravidla** – Účinky žetonů, dodatečné akce atd.
5. **Osudové účinky** – Všechny účinky uplatněné v kroku osudových účinků.

KROK 3 NÁHODNĚ VYBERTE 4 KARTY PŘÍPRAVY A UMÍSTĚTE ŽETONY S NIMI SPOJENÉ


2
OPUŠTĚNÝ STALKERSKÝ TÁBOR
SPECIFICKÁ MÍST 3
4 PŘÍPRAVA: Umístěte žeton specifické místnosti na pozici specifické místnosti (viz příprava mapy).
6 Tady dávej pozor, stalkerům se nelíbí, když se jim někdo hrabe v úkrytech!
Stalkeři v místnosti s žetonem specifické místnosti mohou provést následující akci:
7 (pouze pokud na této kartě neleží):
Prohledejte tábor: Umístěte na tuto kartu a hoďte :
– Nic nenajdete.
– Získejte 1 předmět.
– Získejte 1 artefakt.
– Získejte 1 vzácnou kořist.
8 BĚHEM KROKU OSUDOVÝCH ÚČINKŮ:
Pokud se v místnosti s žetonem specifické místnosti nenachází žádná bytost, odhoďte z této karty.
Pokud se v místnosti s žetonem specifické místnosti nachází stalker, přejděte k setkání 376.


1 –
2 ZÁHADNÉ HOUŠTÍ
PROSTŘEDÍ, POŽADAVEK 3
4 PŘÍPRAVA: Umístěte žeton houští na pozici prostředí (viz příprava mapy).
5 POŽADAVEK: Vaším dodatečným cílem je zjistit, co žije v záhadném houští. Pokud do konce hry nedoberete žádnou kartu nepřítele jakožto obyvatele záhadného houští, prohráváte tento scénář.
8 BĚHEM KROKU OSUDOVÝCH ÚČINKŮ:
/ / – Pokud se v dosahu 1 od pole záhadného houští nachází stalker, doberte novou kartu nepřítele s vlastností mutant (pokud jste ji už nedobrali dříve), která představuje obyvatele houští, a položte všechny odpovídající kartonové figurky nepřátel vedle mapy. Poté umístěte 2 z těchto figurek (jsou-li dostupné) na libovolná pole záhadného houští.
– Pokud se na polích záhadného houští nenachází žádný stalker, odeberte všechny kartonové figurky obyvatel záhadného houští z mapy.

1. **Modifikátor bodování** – Zvyšuje či snižuje bodové hodnocení scénáře.
2. **Název**
3. **Hesla** – Všechny karty dobrané během přípravy musí mít odlišná hesla.
4. **Příprava** – Pokyny, kam umístit žetony spojené s kartou.
5. **Požadavek** – Některé karty obsahují dodatečný cíl, který musí být splněn pro úspěšné dokončení scénáře.
6. **Příběh**
7. **Pravidla** – Účinky žetonů, dodatečné akce atd.
8. **Osudové účinky** – Všechny účinky uplatněné v kroku osudových účinků.

Doberte 4 karty přípravy, jednu po druhé. Pokud doberete kartu, která má alespoň jedno heslo shodné s dříve dobranou karty přípravy, odhoďte ji a doberte místo ní jinou. Takto byste měli získat 4 karty s rozdílnými hesly.

Přečtěte si text na všech kartách a postupujte podle jeho pokynů pro přípravu hry. Nejdříve vyhodnoťte část věnovanou přípravě hry na těch kartách, které požadují umístění žetonů na konkrétní pozice. Poté vyhodnoťte přípravu na zbývajících kartách.

Jak uvidíte, karty přípravy přinášejí výrazné změny do průběhu hry, přidávají nová místa, akce, vedlejší úkoly, nehráčské postavy, úpravy atd., čímž vytvářejí v každé hře ještě více jedinečných situací, a to i v rámci téhož scénáře na stejné mapě.

Pokud se ve fázi přípravy nacházejí ve hře budovy, jež jsou kvůli zamčeným dveřím či vyztužené bráně nepřístupné, nesmíte během přípravy hry umístit žádné žetony děr, potrubí apod. tak, aby do těchto budov vytvořily alternativní vchod.

Poznámka: *Několik karet přípravy (např. Zatopená místnost, Záhadná jeskyně, Radioaktivní tunel, Rozbitý bagr) odkazuje na „označené pole“ na daném žetonu. Označené pole takového žetonu představuje pole s malým žlutým kotoučem, na němž se nachází černý kříž. Když si žetony pozorně prohlédnete, jistě označené pole najdete.*

Poznámka: *Na mnoha kartách přípravy (stejně jako na kartách událostí a postav) naleznete nad jejich názvem symboly ⊕ či ⊖. Tyto modifikátory bodování mají vliv na výsledek hry pouze v případě, že vyhrajete. Pokud nechcete řešit bodování a má pro vás význam jen výhra či prohra, můžete modifikátory ignorovat. ⊖ naznačuje, že hra je těžší, zatímco ⊕ udává, že hra je jednodušší.*

KARTY POSTAV PVZ

Jedna z karet přípravy umožňuje přidat do hry náhodnou kartu pomocníka a několik karet událostí umožňuje přidat náhodnou kartu obchodníka nebo cizince.

Postavy pomocníků, obchodníků a cizinců nejsou plnohodnotnými bytostmi jako stalkeři či nepřátelé. Hry se neúčastní žádným jiným způsobem, než jak je uvedeno na jejich kartách. Například střely jimi prolétají, nepřátelé si jich nevšímají (pokud jejich karta neuvádí opak), neaktivují anomálie, ignorují radiaci, nemohou provádět žádné akce (kromě těch, které jsou dostupné na jejich kartách), výbuchy jim neublíží apod.

Při pohybu považují tyto postavy okno za průchozí hranici.

KROK 4 NÁHODNĚ VYBERTE ANOMÁLIE A UMÍSTĚTE JE

Doberte jednu kartu anomálie z balíčku anomálií základní hry – tato anomálie bude použita ve vaší hře. Najděte 3 překryvné dílky a kartonové figurky pro danou anomálii (se stejnou vlastností). Překryvné dílky anomálie umístěte na odpovídající pozice na mapě podle vyobrazení v přípravě mapy. Do středu každého překryvného dílku anomálie umístěte 1 a na každý z nich umístěte kartonovou figurku.

Pokud doberete pohyblivou anomálii, umístěte, podobně jako v základní hře, pouze 1 kartonovou figurku anomálie (na překryvný dílek s nejnižším číslem) a neumisťujte žádný .

Jestliže událost vyžaduje, abyste nahradili stávající anomálii jinou, vyměňte pouze kartu anomálie a kartonové figurky anomálie. Překryvné dílky anomálie ponechte tam, kde jsou, a nevyměňujte je. Zároveň nedoplňujte artefakty na místa, ze kterých už jste je získali.

V případě, kdy nahrazujete pohyblivou anomálii, umístěte a kartonové figurky jako při standardní přípravě: do středu každého překryvného dílku anomálie umístěte 1 a na každý z nich umístěte kartonovou figurku.

KROK 5 NÁHODNĚ VYBERTE A UMÍSTĚTE NEPŘÁTELE A ŽETONY NEZNÁMÝCH NEPŘÁTEL

Nejdříve umístěte odpovídající počet náhodně vybraných žetonů neznámých nepřátel na pozice vyobrazené v přípravě mapy. Počet žetonů neznámých nepřátel najdete ve zvoleném scénáři v kroku 5.

Poté doberte karty nepřátel podle vlastností určených scénářem v kroku 5, např.:

- Mutanti: 1 nepřítel , 1 nepřítel , 1 nepřítel .
- Lidé: 1 nepřítel , 1 nepřítel .

Karty nepřátel dobírejte tak dlouho, dokud nebudete mít všechny karty s vlastnostmi stanovenými scénářem. To budou nepřátelé pro vaši hru.

Nyní umístěte požadované kartonové figurky nepřátel na pozice vyobrazené v přípravě mapy. Zbývající kartonové figurky umístěte vedle odpovídajících karet nepřátel – jsou součástí zásoby nepřátel.

Daný scénář může určit umístění na pozice seskupených či rozptýlených nepřátel. Kartonové figurky tedy umisťujte na pozice s odpovídajícím označením a otočte je tak, jak ukazují šipky na jednotlivých pozicích.

Umístěte takový počet nepřátel a , jaký je uveden v daném scénáři v kroku 5. Pokud scénář vyžaduje umístění více nepřátel, než je dostupných pozic požadovaného typu (seskupených či rozptýlených), umístěte zbývající nepřátele na pozice, které požadovanému typu neodpovídají.

Příklad: *Musíte umístit 1 nepřítele a 6 nepřátel na pozice seskupených nepřátel, kterých je k dispozici pouze 6. Proto umístíte prvních 6 nepřátel na pozice seskupených nepřátel a posledního na jednu z pozic rozptýlených nepřátel.*

Pokud scénář vyžaduje umístění méně nepřátel, než je dostupných pozic požadovaného typu, sami rozhodněte, na které z těchto pozic nepřátele umístíte a které necháte volné. Jestliže je ve scénáři přítomen nepřítel , umístěte jeho kartonovou figurku na pozici nepřátelského bosse a otočte ji tak, jak ukazuje šipka příslušné pozice.

Poznámka: *Některé scénáře vyžadují umístění některých (příp. všech) nepřátel jiným způsobem. V takovém případě postupujte podle pokynů uvedených v daném scénáři v kroku 5.*

Poznámka: *Nepřátelé s různými vlastnostmi mají k dispozici různý počet kartonových figurek. Máte-li umístit více kartonových figurek nepřátel, než kolik je k dispozici, umístěte maximální možný počet.*

Poznámka: *V PvZ je všech 8 kartonových figurek banditů (3 bandité s puškou, 3 bandité s brokovnicí a 2 bandité s kulometem) považováno za figurky jednoho konkrétního nepřítele Bandita, kterého jste pro hru vylosovali.*

Poznámka: *V průběhu hry se může kvůli některým kartám přípravy, událostem či setkáním objevit nový nepřítel (doberte novou kartu nepřítele, umístěte jeho kartonové figurky atd.). V takovém případě:*

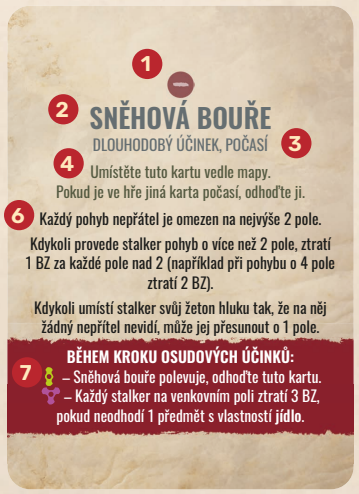
- *Mutanti jsou vždy spojenci ostatních mutantů a nepřátelé lidí (a naopak).*
- *Pokud již není dostupný požadovaný žeton nepřátelského týmu, neoznačujte novou kartu nepřítele žádným žetonem (což znamená, že noví nepřátelé nebudou kartami aktivace nepřátel aktivováni tak často).*

KROK 6 UMÍSTĚTE ŽETONY KOŘISTI

Umístěte 2 náhodné do sloupku na každou pozici vyobrazenou v přípravě mapy.

Poznámka: *Některé scénáře vyžadují umístění jiného množství . V takovém případě postupujte podle pokynů uvedených v daném scénáři v kroku 6.*

KROK 7 PŘIPRAVTE BALÍČEK UDÁLOSTÍ


1
2
SNĚHOVÁ BOUŘE
DLOUHODOBÝ ÚČINEK, POČASÍ
3
4
Umístěte tuto kartu vedle mapy.
Pokud je ve hře jiná karta počasí, odhoďte ji.
6
Každý pohyb nepřátel je omezen na nejvýše 2 pole.
Kdykoli provede stalker pohyb o více než 2 pole, ztratí 1 BZ za každé pole nad 2 (například při pohybu o 4 pole ztratí 2 BZ).
Kdykoli umístí stalker svůj žeton hluku tak, že na něj žádný nepřítel nevidí, může jej přesunout o 1 pole.
7
BĚHEM KROKU OSUDOVÝCH ÚČINKŮ:
– Sněhová bouře polevuje, odhoďte tuto kartu.
– Každý stalker na venkovním poli ztratí 3 BZ, pokud neodhodí 1 předmět s vlastností jídlo.

1. **Modifikátor bodování** – Zvyšuje či snižuje bodové hodnocení scénáře.
2. **Název**
3. **Hesla** – Určují druh účinku karty události.
4. **Příprava** – Dodatečné pokyny k přípravě.
5. **Příběh**
6. **Pravidla** – Účinky žetonů, dodatečné akce atd.
7. **Osudové účinky** – Všechny účinky uplatněné v kroku osudových účinků.

Náhodně doberte požadovaný počet karet událostí PvZ, aniž byste se na ně podívali. Zamíchejte je a vytvořte z nich balíček událostí pro vaši hru. Počet karet událostí zároveň určuje počet herních kol. Požadovaný počet karet událostí je uveden v každém scénáři v kroku 7.

Poznámka: *V PvZ existuje několik druhů událostí, což znamená, že se chovají mírně odlišně (chování je vždy popsáno na dané kartě). Některé karty událostí zůstávají ve hře dlouhodobě nebo dokonce trvale, některé jsou aktivní pouze 1 kolo, některé mají okamžitý účinek a po vyhodnocení jsou odhozeny, jiné si stalker může ponechat a zahrát je v příhodnou chvíli atd.*

KROK 8 VYBERTE STALKERY A VÝBAVU

Stalkery si vyberte nebo je určete náhodně a připravte jejich desky PDA stejně jako při přípravě mise v kampani. Poté nakupte výbavu (zbraně, zásobníky, ochranné oděvy, doplňkovou výstroj a výzbroj, artefakty, předměty) libovolné úrovně (pokud není omezena scénářem) za peníze přidělené ve zvoleném scénáři. Množství peněz na nákup výbavy pro celý tým najdete v daném scénáři v kroku 8.

Poznámka: *V PvZ má každý zásobník hodnotu 300 ₸ a všechny karty výbavy lze koupit za jejich hodnotu v ₸.*

Poznámka: *Střeliva není nikdy dost. Po nákupu zbraně zvažte i nákup jednoho či dvou zásobníků, protože vhodné zásobníky nemusíte v průběhu hry nalézt.*

KROK 9 UMÍSTĚTE STALKERY NA MAPU

Umístěte miniatury stalkerů na pozice vyobrazené v přípravě mapy. Ne vždy začínáte na počátečním poli. Někdy začínáte uprostřed mapy, někdy na určité lokaci a někdy si budete moci vybrat z několika možností. Počáteční pole najdete v daném scénáři v kroku 9.

Poznámka: *Počáteční místo stalkerů v daném scénáři se nazývá „pozice vstupu stalkerů" (a některé karty a setkání se na tuto pozici mohou odkazovat).*

A to je celá příprava. Nyní je čas zahájit hru!

KONEC HRY – VÝHRA A BODOVÁNÍ

Dobráním poslední karty z balíčku událostí začíná poslední kolo hry (pokud ovšem v jeho průběhu nejsou do balíčku událostí přidány další karty, které hru prodlouží, například jako důsledek setkání). Po posledním kole hra končí.

Pokud byl splněn hlavní cíl scénáře a zároveň (je-li ve hře) byla splněna podmínka na kartě s heslem Požadavek, která leží vedle mapy otočená lícem nahoru, končí hra vítězstvím stalkerů.

Jestliže však hlavní cíl scénáře splněn nebyl a/nebo nebyla splněna podmínka na kartě s heslem Požadavek, stalkeři prohráli.

Poznámka: *Některé scénáře mohou skončit vítězstvím, i když v balíčku událostí ještě zbývají karty. Každý scénář uvádí přesné podmínky vítězství a okamžik, kdy k němu dochází.*

POČÍTÁNÍ BODŮ V PŘÍPADĚ VÝHRY

Pokud chcete, můžete v dané hře určit úroveň vítězství přesněji:

- Samotné vítězství má hodnotu 20 bodů.
- Přičtěte 1 bod za každý symbol ⊖ na každé kartě přípravy, události či postavy (nad názvem karty), které byly ve hře. Započítejte i karty odhozené během hry a karty, které zůstaly nevyhodnocené v balíčku událostí.
- Odečtěte 1 bod za každý symbol ⊕ na každé kartě přípravy, události či postavy (nad názvem karty), které byly ve hře. Započítejte i karty odhozené během hry a karty, které zůstaly nevyhodnocené v balíčku událostí.

Po sečtení bodů podle výše popsaného postupu získáte přesnou úroveň vašeho vítězství – třeba pro srovnání s výsledky týmů jiných hráčů nebo s vašimi výsledky z předešlých partií.

Poznámka: *Pokud chcete používat systém pro přesný výpočet vítězných bodů, musíte během hry odhazovat karty přípravy, událostí a postav na jedno konkrétní místo, abyste je po hře snadno našli a mohli ověřit jejich modifikátor bodování.*

DOVĚTEK

ZLATÁ PRAVIDLA PŘEŽITÍ V ZÓNĚ

Herní komponenty spojené s konkrétní misí v kampani, které nebyly výslovně přidány do hlavních balíčků, nejsou v PvZ dostupné (např. pokud jste v jedné z misí našli zajímavý artefakt, ale hra neuvedla, že je nyní součástí balíčku artefaktů, nemůžete jej použít ve scénářích PvZ).

Kdykoli musíte umístit konkrétní žeton, ale žádný takový žeton není v zásobě dostupný (např. už je umístěný na mapě), jednoduše jej neumístíte.

Poznámka: *Pokud vám karta nařizuje umístit žeton „Specifický nepřítel", ale tento žeton není v zásobě dostupný (protože už byl umístěn dříve), zbytek karty stále platí a jednoduše se vztahuje na nepřítele, který již má žeton „Specifický nepřítel" u sebe.*

Připomínka: *Vnitřní pole jsou všechna pole uvnitř libovolné místnosti. Venkovní pole jsou všechna pole, která nepatří do žádné místnosti, viz sešit pravidel, str. 13.*

HRANÍ VARIANTY PŘEŽITÍ V ZÓNĚ BĚHEM HRANÍ KAMPANĚ

Pokud si chcete zahrát hru PvZ, zatímco hrajete kampaň S.T.A.L.K.E.R., poznamenejte si, co přesně máte ve své skrýši. Na konci partie PvZ můžete obsah své skrýše snadno obnovit a pokračovat v kampani.

Pamatujte, že nic z toho, co se stalo při hraní PvZ, nemá na kampaň vliv.

PŘEŽITÍ V ZÓNĚ
KNIHA SCÉNÁŘŮ

1] LIKVIDACE

Situace je jednoduchá: buď my, nebo oni. Je jedno, jak dlouho to potrvá, nakonec musí být všichni nepřátelé mrtví a my naživu.

TYP SCÉNÁŘE: Lov

(KROK 1) VYBERTE MAPU A PŘIPRAVTE JI

(KROK 2) NAJDĚTE A UMÍSTĚTE KARTY MIMOŘÁDNÝCH SITUACÍ A JEJICH ŽETONY

- Během přípravy tohoto scénáře neumisťujte žádné karty mimořádných situací ani žetony.

(KROK 3) NÁHODNĚ VYBERTE 4 KARTY PŘÍPRAVY A UMÍSTĚTE S NIMI SPOJENÉ ŽETONY

(KROK 4) NÁHODNĚ VYBERTE ANOMÁLIE A UMÍSTĚTE JE

(KROK 5) NÁHODNĚ VYBERTE A UMÍSTĚTE NEPŘÁTELE A ŽETONY NEZNÁMÝCH NEPŘÁTEL

- Vezměte 12 náhodně vybraných , vytvořte z nich 3 sloupky po 4 žetonech a umístěte je na pozice .
- Doberte 1 kartu nepřítele s vlastností mutant, 1 kartu nepřítele s vlastností mutant a 1 kartu nepřítele s vlastností mutant. Označte karty nepřátel žetony nepřátelského týmu v závislosti na . Poté umístěte odpovídající počet kartonových figurek nepřátel na pozice nepřátel počínaje pozicemi rozptýlených nepřátel:
  - 1 stalker: 1 nepřítel , 1 nepřítel , 3 nepřátelé
  - 2 stalkeři: 1 nepřítel , 1 nepřítel , 5 nepřátel
  - 3 stalkeři: 1 nepřítel , 2 nepřátelé , 5 nepřátel
  - 4 stalkeři: 1 nepřítel , 3 nepřátelé , 6 nepřátel
- Kartonová figurka nepřítele začíná na pozici nepřátelského bosse.

(KROK 6) UMÍSTĚTE ŽETONY KOŘISTI

- Umístěte 2 náhodné do sloupku na každou pozici .

(KROK 7) PŘIPRAVTE BALÍČEK UDÁLOSTÍ

- Vezměte 11– náhodně dobraných karet událostí PvZ, zamíchejte je a takto vytvořený balíček událostí umístěte vedle mapy.

(KROK 8) VYBERTE STALKERY A VÝBAVU

- Váš tým má k dispozici 12 000 na nákup výbavy.

(KROK 9) UMÍSTĚTE STALKERY NA MAPU

- Umístěte stalkery na libovolná pole v dosahu 1 od ohniska zájmu. V tomto scénáři NEUMISŤUJTE stalkery na počáteční pozici!

HLAVNÍ CÍL SCÉNÁŘE:

- **Prohrajete**, pokud se na konci posledního kola bude na mapě nacházet alespoň 1 kartonová figurka nepřítele.
- **Vyhrajete okamžitě**, jakmile na mapě nebude žádná kartonová figurka nepřítele (nezáleží na tom, jestli na mapě zůstanou nějaké).

2] PRŮZKUM BOJEM

Zlikvidujte všechny mutanty, kteří slídí kolem svých úkrytů po celé oblasti. Jestli to uděláte potichu, nebo pomocí hrubé síly, je čistě na vás.

TYP SCÉNÁŘE: Lov

(KROK 1) VYBERTE MAPU A PŘIPRAVTE JI

(KROK 2) NAJDĚTE A UMÍSTĚTE KARTY MIMOŘÁDNÝCH SITUACÍ A JEJICH ŽETONY

- Najděte kartu mimořádných situací Skrytí nepřátelé a umístěte ji vedle mapy.

(KROK 3) NÁHODNĚ VYBERTE 4 KARTY PŘÍPRAVY A UMÍSTĚTE S NIMI SPOJENÉ ŽETONY

(KROK 4) NÁHODNĚ VYBERTE ANOMÁLIE A UMÍSTĚTE JE

(KROK 5) NÁHODNĚ VYBERTE A UMÍSTĚTE NEPŘÁTELE A ŽETONY NEZNÁMÝCH NEPŘÁTEL

- Vezměte 17 náhodně vybraných a umístěte po 1 na každou pozici místa výskytu, seskupených nepřátel, rozptýlených nepřátel a .
- Doberte 1 kartu nepřítele s vlastností mutant a 1 kartu nepřítele s vlastností mutant. Označte karty nepřátel žetony nepřátelského týmu v závislosti na . Poté umístěte odpovídající počet kartonových figurek nepřátel na pozice nepřátel počínaje pozicemi rozptýlených nepřátel:
  - 1 stalker: 0 nepřátel , 2 nepřátelé
  - 2 stalkeři: 0 nepřátel , 3 nepřátelé
  - 3 stalkeři: 0 nepřátel , 4 nepřátelé
  - 4 stalkeři: 0 nepřátel , 5 nepřátel +

(KROK 6) UMÍSTĚTE ŽETONY KOŘISTI

- Umístěte 2 náhodné do sloupku na každou pozici .

(KROK 7) PŘIPRAVTE BALÍČEK UDÁLOSTÍ

- Vezměte 11– náhodně dobraných karet událostí PvZ, zamíchejte je a takto vytvořený balíček událostí umístěte vedle mapy.

(KROK 8) VYBERTE STALKERY A VÝBAVU

- Váš tým má k dispozici 12 000 na nákup výbavy.

(KROK 9) UMÍSTĚTE STALKERY NA MAPU

- Umístěte stalkery na počáteční pozici.

HLAVNÍ CÍL SCÉNÁŘE:

- **Prohrajete**, pokud na konci posledního kola nebudou splněny podmínky vítězství popsané na kartě Skrytí nepřátelé.
- **Vyhrajete okamžitě**, jakmile během kroku osudových účinků splníte podmínky vítězství popsané na kartě Skrytí nepřátelé.

3] HON NA BOSSE

Máte jen jeden cíl: zabít vůdce mutantů! Úkol bude splněn, pokud se vám to podaří a utečete živí. Co se stane se zbývajícími mutanty, není důležité.

TYP SCÉNÁŘE: Lov

(KROK 1) VYBERTE MAPU A PŘIPRAVTE JI

(KROK 2) NAJDĚTE A UMÍSTĚTE KARTY MIMOŘÁDNÝCH SITUACÍ A JEJICH ŽETONY

- Najděte karty mimořádných situací Východ a Místa výskytu a umístěte je vedle mapy.
- Umístěte žeton východu na pozici východu.

(KROK 3) NÁHODNĚ VYBERTE 4 KARTY PŘÍPRAVY A UMÍSTĚTE S NIMI SPOJENÉ ŽETONY

(KROK 4) NÁHODNĚ VYBERTE ANOMÁLIE A UMÍSTĚTE JE

(KROK 5) NÁHODNĚ VYBERTE A UMÍSTĚTE NEPŘÁTELE A ŽETONY NEZNÁMÝCH NEPŘÁTEL

- Vezměte 16 náhodně vybraných , vytvořte z nich 2 sloupky po 8 žetonech a umístěte je na 2 zvolené pozice (tzn. jedna z pozic na mapě zůstane prázdná).
- Doberte 1 kartu nepřítele s vlastností mutant, 1 kartu nepřítele s vlastností mutant a 1 kartu nepřítele s vlastností mutant. Označte karty nepřátel žetony nepřátelského týmu v závislosti na . Poté umístěte odpovídající počet kartonových figurek nepřátel na pozice nepřátel počínaje pozicemi seskupených nepřátel:
  - 1 stalker: 1 nepřítel , 1 nepřítel , 3 nepřátelé
  - 2 stalkeři: 1 nepřítel , 1 nepřítel , 4 nepřátelé
  - 3 stalkeři: 1 nepřítel , 2 nepřátelé , 5 nepřátel
  - 4 stalkeři: 1 nepřítel , 2 nepřátelé , 6 nepřátel +
- Kartonová figurka nepřítele začíná na pozici nepřátelského bosse.
- Umístěte oba žetony místa výskytu na kartu nepřítele .

(KROK 6) UMÍSTĚTE ŽETONY KOŘISTI

- Umístěte 2 náhodné do sloupku na každou pozici .

(KROK 7) PŘIPRAVTE BALÍČEK UDÁLOSTÍ

- Vezměte 11– náhodně dobraných karet událostí PvZ, zamíchejte je a takto vytvořený balíček událostí umístěte vedle mapy.

(KROK 8) VYBERTE STALKERY A VÝBAVU

- Váš tým má k dispozici 8 000 + ×1 000 na nákup výbavy.

(KROK 9) UMÍSTĚTE STALKERY NA MAPU

- Umístěte stalkery na počáteční pozici.

HLAVNÍ CÍL SCÉNÁŘE:

- **Prohrajete**, pokud není do konce posledního kola nepřítel mrtvý nebo pokud některý ze stalkerů nedokázal utéct pomocí akce na kartě Východ.
- **Vyhrajete okamžitě**, jakmile všichni stalkeři utečou pomocí akce na kartě Východ poté, co zabili nepřítele (tento konec je popsán v setkání, na něž vás odkáže akce na kartě Východ).

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA:

- Při každém vyhodnocování karty Místa výskytu umístíte kartonové figurky nepřátel na pole s nepřítelem , nikoli na pole s místem výskytu A/B (jestliže nemůžete figurku umístit na pole s nepřítelem , umístěte ji na nejbližší dostupné pole). Jakmile nepřítel zemře, odhoďte kartu Místa výskytu.

4] CHYŤTE ZLODĚJE

Získejte zpět své ukradené věci. Našli jste úkryt zlodějů a nyní jim musíte zabránit v útěku!

TYP SCÉNÁŘE: Lov

(KROK 1) VYBERTE MAPU A PŘIPRAVTE JI

(KROK 2) NAJDĚTE A UMÍSTĚTE KARTY MIMOŘÁDNÝCH SITUACÍ A JEJICH ŽETONY

- Najděte karty mimořádných situací Pronásledování a Místa výskytu a umístěte je vedle mapy.
- Umístěte žeton únikového tunelu na ohnisko zájmu.
- Umístěte oba žetony místa výskytu na pozice místa výskytu.

(KROK 3) NÁHODNĚ VYBERTE 4 KARTY PŘÍPRAVY A UMÍSTĚTE S NIMI SPOJENÉ ŽETONY

(KROK 4) NÁHODNĚ VYBERTE ANOMÁLIE A UMÍSTĚTE JE

(KROK 5) NÁHODNĚ VYBERTE A UMÍSTĚTE NEPŘÁTELE A ŽETONY NEZNÁMÝCH NEPŘÁTEL

- Během přípravy neumisťujte na mapu žádné .
- Doberte 1 kartu nepřítele s vlastností člověk a 1 kartu nepřítele s vlastností člověk. Označte karty nepřátel žetony nepřátelského týmu v závislosti na . Poté umístěte odpovídající počet kartonových figurek nepřátel na pozice nepřátel počínaje pozicemi rozptýlených nepřátel:
  - 1 stalker: 1 nepřítel , 5 nepřátel
  - 2 stalkeři: 2 nepřátelé , 6 nepřátel
  - 3 stalkeři: 3 nepřátelé , 7 nepřátel +
  - 4 stalkeři: 4 nepřátelé , 8 nepřátel +
- Vyhodnoťte část přípravy na kartě Pronásledování.

(KROK 6) UMÍSTĚTE ŽETONY KOŘISTI

- Umístěte pouze 1 náhodný na každou pozici .

(KROK 7) PŘIPRAVTE BALÍČEK UDÁLOSTÍ

- Vezměte 7 náhodně dobraných karet událostí PvZ, zamíchejte je a takto vytvořený balíček událostí umístěte vedle mapy.

(KROK 8) VYBERTE STALKERY A VÝBAVU

- Váš tým má k dispozici 5 000 na nákup výbavy.

(KROK 9) UMÍSTĚTE STALKERY NA MAPU

- Umístěte stalkery na počáteční pozici.

HLAVNÍ CÍL SCÉNÁŘE:

- **Prohrajete okamžitě**, jakmile utečou alespoň 2 zloději (tato podmínka je podrobně popsána na kartě Pronásledování).
- **Vyhrajete okamžitě**, jakmile se na mapě nenachází žádná kartonová figurka nepřítele a žádní nepřátelé nestihli utéct přes únikový tunel.
- **Vyhrajete**, pokud po posledním kole neutekl přes únikový tunel víc než 1 nepřítel.

Poznámka: Má-li nepřítel s žetonem útěku v kroku osudových účinků , NEHÝBE SE.

5] NA VÝZVĚDÁCH

Vaším jediným úkolem je průzkum. Pečlivě prohledejte oblast a utečte. Boji se můžete klidně zcela vyhnout.

TYP SCÉNÁŘE: Sběr kořisti

(KROK 1) VYBERTE MAPU A PŘIPRAVTE JI

(KROK 2) NAJDĚTE A UMÍSTĚTE KARTY MIMOŘÁDNÝCH SITUACÍ A JEJICH ŽETONY

- Najděte karty mimořádných situací Východ a Místa výskytu a umístěte je vedle mapy.
- Umístěte žeton východu na pozici východu.
- Umístěte oba žetony místa výskytu na pozice místa výskytu.

(KROK 3) NÁHODNĚ VYBERTE 4 KARTY PŘÍPRAVY A UMÍSTĚTE S NIMI SPOJENÉ ŽETONY

- Pokud jste dobrali kartu Otevřené prostranství, odhoďte ji a doberte jinou.

(KROK 4) NÁHODNĚ VYBERTE ANOMÁLIE A UMÍSTĚTE JE

(KROK 5) NÁHODNĚ VYBERTE A UMÍSTĚTE NEPŘÁTELE A ŽETONY NEZNÁMÝCH NEPŘÁTEL

- Ze všech vytvořte 3 sloupky po 8 žetonech a umístěte je na pozice .
- Doberte 1 kartu nepřítele s vlastností člověk a 1 kartu nepřítele s vlastností člověk. Označte karty nepřátel žetony nepřátelského týmu v závislosti na . Poté umístěte odpovídající počet kartonových figurek nepřátel na pozice nepřátel počínaje pozicemi rozptýlených nepřátel:
  - 1 stalker: 1 nepřítel , 5 nepřátel
  - 2 stalkeři: 1 nepřítel , 6 nepřátel
  - 3 stalkeři: 2 nepřátelé , 7 nepřátel
  - 4 stalkeři: 2 nepřátelé , 8 nepřátel

(KROK 6) UMÍSTĚTE ŽETONY KOŘISTI

- Umístěte 1 náhodný na každou pozici . Poté umístěte ×3 do sloupků na pozice tak, aby jejich rozložení bylo co možná nejrovnoměrnější.

(KROK 7) PŘIPRAVTE BALÍČEK UDÁLOSTÍ

- Vezměte 12– náhodně dobraných karet událostí PvZ (ve hře jednoho hráče přidejte 1 kartu události PvZ navíc!), zamíchejte je a takto vytvořený balíček událostí umístěte vedle mapy.

(KROK 8) VYBERTE STALKERY A VÝBAVU

- Váš tým má k dispozici 5 000 na nákup výbavy.

(KROK 9) UMÍSTĚTE STALKERY NA MAPU

- Umístěte stalkery na počáteční pozici.

HLAVNÍ CÍL SCÉNÁŘE:

- **Prohrajete**, pokud se na mapě po posledním kole stále nachází alespoň jeden otočený lícem dolů nebo pokud některý ze stalkerů nedokázal utéct pomocí akce na kartě Východ.
- **Vyhrajete okamžitě**, jakmile všichni stalkeři utečou pomocí akce na kartě Východ a na mapě se nenachází žádný otočený lícem dolů (tento konec je popsán v setkání, na něž vás odkáže akce na kartě Východ).

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

- se umisťují na mapu lícem dolů pouze při přípravě scénáře. Pokud by měl být umístěn na mapu v průběhu hry, umístěte jej vždy lícem nahoru.

6] ZAJIŠTĚNÍ ZÁSOB

Posbírejte co možná nejvíc cenných věcí. Pamatujte, že nejcennější jsou obvykle artefakty. Spoustu peněz si ale můžete vydělat i sběrem kořisti. Tentokrát bohužel začínáte s téměř prázdnými kapsami.

TYP SCÉNÁŘE: Sběr kořisti

(KROK 1) VYBERTE MAPU A PŘIPRAVTE JI

(KROK 2) NAJDĚTE A UMÍSTĚTE KARTY MIMOŘÁDNÝCH SITUACÍ A JEJICH ŽETONY

- Najděte karty mimořádných situací Východ a Místa výskytu a umístěte je vedle mapy.
- Umístěte žeton východu na pozici východu.
- Umístěte oba žetony místa výskytu na pozice místa výskytu.

(KROK 3) NÁHODNĚ VYBERTE 4 KARTY PŘÍPRAVY A UMÍSTĚTE S NIMI SPOJENÉ ŽETONY

- Pokud doberete kartu Otevřené prostranství, odhoďte ji a doberte jinou.

(KROK 4) NÁHODNĚ VYBERTE ANOMÁLIE A UMÍSTĚTE JE

- Pokud doberete pohyblivou anomálii, odhoďte ji a doberte jinou.

(KROK 5) NÁHODNĚ VYBERTE A UMÍSTĚTE NEPŘÁTELE A ŽETONY NEZNÁMÝCH NEPŘÁTEL

- Ze všech vytvořte 3 sloupky po 8 žetonech a umístěte je na pozice .
- Doberte 1 kartu nepřítele s vlastností mutant, 1 kartu nepřítele s vlastností mutant a 1 kartu nepřítele s vlastností mutant. Označte karty nepřátel žetony nepřátelského týmu v závislosti na . Poté umístěte odpovídající počet kartonových figurek nepřátel na pozice nepřátel počínaje pozicemi rozptýlených nepřátel:
  - 1 stalker: 1 nepřítel , 1 nepřítel , 2 nepřátelé
  - 2 stalkeři: 1 nepřítel , 1 nepřítel , 3 nepřátelé
  - 3 stalkeři: 1 nepřítel , 2 nepřátelé , 4 nepřátelé +
  - 4 stalkeři: 1 nepřítel , 2 nepřátelé , 5 nepřátel +
- Kartonová figurka nepřítele začíná na pozici nepřátelského bosse.

(KROK 6) UMÍSTĚTE ŽETONY KOŘISTI

- Umístěte 3 náhodné do sloupku na každou pozici .

(KROK 7) PŘIPRAVTE BALÍČEK UDÁLOSTÍ

- Vezměte 10 náhodně dobraných karet událostí PvZ, zamíchejte je a takto vytvořený balíček událostí umístěte vedle mapy.

(KROK 8) VYBERTE STALKERY A VÝBAVU

- Váš tým má k dispozici 5 000 na nákup výbavy.

(KROK 9) UMÍSTĚTE STALKERY NA MAPU

- Umístěte stalkery na libovolná pole v dosahu 1 od ohniska zájmu. V tomto scénáři NEUMISŤUJTE stalkery na počáteční pozici!

HLAVNÍ CÍL SCÉNÁŘE:

- **Prohrajete**, pokud do konce posledního kola nedokážete nasbírat výbavu v celkové hodnotě alespoň 12 000 + ×3 000 (včetně všeho, co vám zbylo z počáteční výbavy).
- **Vyhrajete okamžitě**, jakmile všichni stalkeři utečou pomocí akce na kartě Východ a mají u sebe výbavu v celkové hodnotě alespoň 12 000 + ×3 000 (včetně všeho, co vám zbylo z počáteční výbavy). Tento konec je popsán v setkání, na něž vás odkáže akce na kartě Východ.
- **Vyhrajete**, pokud do konce posledního kola dokážete nasbírat výbavu v celkové hodnotě alespoň 12 000 + ×3 000 (včetně všeho, co vám zbylo z počáteční výbavy).
- Navíc si za každých 1 000 nad požadovaný limit přičtěte 1 bod při počítání úrovně vítězství.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA:

- Stalker může kdykoli odhodit jakoukoli součást své výbavy (aniž by danou kartu použil) – tyto odhozené karty umístěte na samostatný balíček. Jejich hodnotu zahrňte do výpočtu celkové hodnoty nasbírané výbavy.

7] TAJNÁ MISE

Musíte vniknout na hlídané místo, dostat se skrz vyztuženou bránu, ukrást tajné dokumenty a nakonec utéct. Jestli toho dosáhnete bojem, nebo kradmým postupem, je čistě na vás.

TYP SCÉNÁŘE: Mise

(KROK 1) VYBERTE MAPU A PŘIPRAVTE JI

(KROK 2) NAJDĚTE A UMÍSTĚTE KARTY MIMOŘÁDNÝCH SITUACÍ A JEJICH ŽETONY

- Umístěte žeton tajné věci na ohnisko zájmu.
- Najděte karty mimořádných situací Vyztužená brána, Východ, Místa výskytu a Zaneprázdnění a umístěte je vedle mapy.
- Umístěte žeton vyztužené brány na vybrané dveře místnosti s ohniskem zájmu.
- Na každé další dveře a okna v místnosti s ohniskem zájmu umístěte 1 žeton sutin. Poté na všechny žetony sutin umístěte 1 ■ – tím označíte, že žádná okna ani dveře blokované sutinami s ■ NELZE v tomto scénáři otevřít. Do místnosti vede pouze jedna cesta: přes vyztuženou bránu (případně můžete během hry udělat do některé ze zdí díru).
- Umístěte žeton východu na pozici východu.
- Umístěte oba žetony místa výskytu na pozice místa výskytu.
- Umístěte žeton zaneprázdnění na libovolné pole v místnosti s ohniskem zájmu.

(KROK 3) NÁHODNĚ VYBERTE 4 KARTY PŘÍPRAVY A UMÍSTĚTE S NIMI SPOJENÉ ŽETONY

- Pokud by dobraná karta přípravy okamžitě otevřela průchod do místnosti zavřené vyztuženou branou, odhoďte ji a doberte jinou.

(KROK 4) NÁHODNĚ VYBERTE ANOMÁLIE A UMÍSTĚTE JE

(KROK 5) NÁHODNĚ VYBERTE A UMÍSTĚTE NEPŘÁTELE A ŽETONY NEZNÁMÝCH NEPŘÁTEL

- Ze všech [?] vytvořte 3 sloupky po 8 žetonech a umístěte je na pozice [?].
- Doberte 1 kartu nepřítele s vlastností člověk a 1 kartu nepřítele s vlastností člověk. Označte karty nepřátel žetony nepřátelského týmu v závislosti na . Poté umístěte odpovídající počet kartonových figurek nepřátel na pozice nepřátel počínaje pozicemi seskupených nepřátel:
  - 1 stalker: 1 nepřítel , 4 nepřátelé
  - 2 stalkeři: 1 nepřítel , 5 nepřátel
  - 3 stalkeři: 1 nepřítel , 7 nepřátel
  - 4 stalkeři: 1 nepřítel , 8 nepřátel +
- Umístěte navíc 1 kartonovou figurku nepřítele na žeton zaneprázdnění (čelem k žetonu vyztužené brány).

(KROK 6) UMÍSTĚTE ŽETONY KOŘISTI

- Umístěte 2 náhodné do sloupku na každou pozici .

(KROK 7) PŘIPRAVTE BALÍČEK UDÁLOSTÍ

- Vezměte 7 náhodně dobraných karet událostí PvZ, zamíchejte je a takto vytvořený balíček událostí umístěte vedle mapy.

(KROK 8) VYBERTE STALKERY A VÝBAVU

- Váš tým má k dispozici 12 000 ₸ na nákup výbavy.

(KROK 9) UMÍSTĚTE STALKERY NA MAPU

- Umístěte stalkery na počáteční pozici.

HLAVNÍ CÍL SCÉNÁŘE:

- **Prohrajete**, pokud do konce posledního kola nezískáte žeton tajné věci nebo pokud některý ze stalkerů nedokázal utéct pomocí akce na kartě Východ.
- **Vyhrajete okamžitě**, jakmile všichni stalkeři utečou pomocí akce na kartě Východ a jeden z nich má žeton tajné věci (tento konec je popsán v setkání, na něž vás odkáže akce na kartě Východ).

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA:

- Žeton tajné věci seberete stejně jako [?].
- Žeton tajné věci nezabírá pozici v batohu.

8] ÚTĚK

Začínáte prakticky s prázdnýma rukama: žádné zbraně, žádné střelivo, žádná výbava! Musíte se dostat ze zajetí – v zamčené místnosti je tunel, skrz který můžete uniknout svým věznitelům.

TYP SCÉNÁŘE: Mise

(KROK 1) VYBERTE MAPU A PŘIPRAVTE JI

(KROK 2) NAJDĚTE A UMÍSTĚTE KARTY MIMOŘÁDNÝCH SITUACÍ A JEJICH ŽETONY

- Najděte karty mimořádných situací Východ, Zamčené dveře, Místa výskytu a Zaneprázdnění a umístěte je vedle mapy.
- Umístěte žeton východu na ohnisko zájmu. V tomto scénáři NEUMISŤUJTE žeton východu na pozici východu!
- Umístěte žeton zamčených dveří na dveře místnosti s ohniskem zájmu.
- Na každé další dveře a okna v místnosti s ohniskem zájmu umístěte 1 žeton sutin. Poté na všechny žetony sutin umístěte 1■ – tím označíte, že žádná okna ani dveře blokované sutinami s ■ NELZE v tomto scénáři otevřít. Do místnosti vede pouze jedna cesta: přes zamčené dveře (případně můžete během hry udělat do některé ze zdí díru).
- Umístěte oba žetony místa výskytu na pozice místa výskytu.
- Umístěte žeton zaneprázdnění na libovolné pole v místnosti s ohniskem zájmu.

(KROK 3) NÁHODNĚ VYBERTE 4 KARTY PŘÍPRAVY A UMÍSTĚTE S NIMI SPOJENÉ ŽETONY

- Pokud by dobraná karta přípravy obsahovala heslo Požadavek, odhoďte ji a doberte jinou.

(KROK 4) NÁHODNĚ VYBERTE ANOMÁLIE A UMÍSTĚTE JE

(KROK 5) NÁHODNĚ VYBERTE A UMÍSTĚTE NEPŘÁTELE A ŽETONY NEZNÁMÝCH NEPŘÁTEL

- Ze všech [?] vytvořte 3 sloupky po 8 žetonech a umístěte je na pozice [?].
- Doberte 1 kartu nepřítele s vlastností člověk a 1 kartu nepřítele s vlastností člověk. Označte karty nepřátel žetony nepřátelského týmu v závislosti na . Poté umístěte odpovídající počet kartonových figurek nepřátel na pozice nepřátel počínaje pozicemi seskupených nepřátel:
  - 1 stalker: 1 nepřítel , 4 nepřátelé
  - 2 stalkeři: 1 nepřítel , 5 nepřátel
  - 3 stalkeři: 1 nepřítel , 7 nepřátel
  - 4 stalkeři: 1 nepřítel , 8 nepřátel +
- Umístěte navíc 1 kartonovou figurku nepřítele na žeton zaneprázdnění (čelem k žetonu zamčených dveří).

(KROK 6) UMÍSTĚTE ŽETONY KOŘISTI

- Umístěte 2 náhodné do sloupku na každou pozici .

(KROK 7) PŘIPRAVTE BALÍČEK UDÁLOSTÍ

- Vezměte 11– náhodně dobraných karet událostí PvZ, zamíchejte je a takto vytvořený balíček událostí umístěte vedle mapy.

(KROK 8) VYBERTE STALKERY A VÝBAVU

- Nemůžete si koupit žádnou výbavu. Začínáte pouze s ochranným oděvem Kožená bunda (a noži, které můžete použít v rámci základní akce). Takže si co nejdřív najděte něco cenného a pokuste se dostat ke zbraním!

(KROK 9) UMÍSTĚTE STALKERY NA MAPU

- Umístěte stalkery na počáteční pozici.

HLAVNÍ CÍL SCÉNÁŘE:

- **Prohrajete**, pokud některý ze stalkerů nedokázal utéct pomocí akce na kartě Východ.
- **Vyhrajete okamžitě**, jakmile všichni stalkeři utečou pomocí akce na kartě Východ (tento konec je popsán v setkání, na něž vás odkáže akce na kartě Východ).

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA:

- Po smrti lidského nepřítele umístěte 1■ na [?], který po něm zůstal. Jakmile seberete [?] s ■, doberte si navíc 1 náhodnou kartu zbraně (tato zbraň je plně nabitá).
- Nemůžete provést akci na kartě Východ, pokud se nějaký nepřítel nachází v dosahu 1 od žetonu východu. Umístěte na žeton východu ■, který vám bude toto pravidlo připomínat.

9] FRONTÁLNÍ ÚTOK

Musíte přežít vlny nepřátel ze severu a navíc ochránit cenný radarový vysílač, protože nepřátelé budou své útoky soustředit právě na něj.

TYP SCÉNÁŘE: Obrana

(KROK 1) VYBERTE MAPU A PŘIPRAVTE JI

- ***Poznámka:*** *Horní hranice mapy je v Knize map označena růžovou čarou.*

(KROK 2) NAJDĚTE A UMÍSTĚTE KARTY MIMOŘÁDNÝCH SITUACÍ A JEJICH ŽETONY

- Najděte karty mimořádných situací Přístroj a Místa výskytu a umístěte je vedle mapy.
- Umístěte žeton přístroje na ohnisko zájmu. Nepřátelé považují pole s žetonem přístroje za pole s vysokou úrovní hluku. Umístěte na něj proto žeton vysoké úrovně hluku ze zásoby žetonů PvZ jako připomínku tohoto pravidla.
- ***Poznámka:*** *Pohyb nepřátel vyvolaný kartou Přístroj se nepovažuje za aktivaci nepřátel, takže nepřátelé s tento pohyb provedou.*
- Umístěte oba žetony místa výskytu na dvě různá vybraná pole u horní hranice mapy. V tomto scénáři NEUMISŤUJTE žetony místa výskytu na pozice místa výskytu!

(KROK 3) NÁHODNĚ VYBERTE 4 KARTY PŘÍPRAVY A UMÍSTĚTE S NIMI SPOJENÉ ŽETONY

- Pokud se po dobrání prvních tří karet z balíčku přípravy ukáže, že žádná z nich neobsahuje heslo Požadavek, dobírejte další karty až do chvíle, než najdete kartu s heslem Požadavek, která zároveň neobsahuje žádné z hesel na prvních třech dobraných kartách (takže zůstane zachována podmínka jedinečnosti hesel na všech 4 kartách). Tuto kartu si vezměte jako čtvrtou.

(KROK 4) NÁHODNĚ VYBERTE ANOMÁLIE A UMÍSTĚTE JE

(KROK 5) NÁHODNĚ VYBERTE A UMÍSTĚTE NEPŘÁTELE A ŽETONY NEZNÁMÝCH NEPŘÁTEL

- Nejprve ze zásoby odeberte 3 žetony .
- Ze zbylých vytvořte 3 sloupky po 7 žetonech a umístěte je na 3 libovolná pole podél horní hranice mapy. V tomto scénáři se NEUMISŤUJÍ na pozice !
- Doberte 1 kartu nepřítele s vlastností člověk a 1 kartu nepřítele s vlastností člověk. Označte karty nepřátel žetony nepřátelského týmu v závislosti na . Poté umístěte odpovídající počet kartonových figurek nepřátel na libovolná pole podél horní hranice mapy:
  - 1 stalker: 1 nepřítel , 4 nepřátelé
  - 2 stalkeři: 1 nepřítel , 5 nepřátel
  - 3 stalkeři: 2 nepřátelé , 6 nepřátel
  - 4 stalkeři: 3 nepřátelé , 7 nepřátel
- Všechny kartonové figurky nepřátel začínají otočené čelem ke středu mapy. Kartonové figurky nepřátel se v tomto scénáři NEUMISŤUJÍ na pozice nepřátel!

(KROK 6) UMÍSTĚTE ŽETONY KOŘISTI

- Umístěte 2 náhodné do sloupku na každou pozici .

(KROK 7) PŘIPRAVTE BALÍČEK UDÁLOSTÍ

- Vezměte 8 náhodně dobraných karet událostí PvZ, zamíchejte je a takto vytvořený balíček událostí umístěte vedle mapy.

(KROK 8) VYBERTE STALKERY A VÝBAVU

- Váš tým má k dispozici 12 000 na nákup výbavy.

(KROK 9) UMÍSTĚTE STALKERY NA MAPU

- Umístěte stalkery na libovolná pole v dosahu 1 od ohniska zájmu. V tomto scénáři NEUMISŤUJTE stalkery na počáteční pozici!

HLAVNÍ CÍL SCÉNÁŘE:

- **Prohrajete okamžitě**, jakmile dojde ke zničení přístroje.
- **Vyhrajete okamžitě**, jakmile se na mapě nenachází žádné kartonové figurky nepřátel a žádné a přístroj nebyl zničen.
- **Vyhrajete**, pokud přežijete do konce posledního kola a přístroj nebude zničen.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA:

- Během kroku osudových účinků VŽDY vyhodnoťte 1 z každého sloupku (bez ohledu na výsledek hodu). Umístěte na přehledovou kartu PvZ 1 nepoužívaný , který vám bude toto pravidlo připomínat.

10] V OBKLÍČENÍ

Přežijte v obklíčení rozzuřených mutantů, zatímco budete bránit přístroj ve výzkumném středisku, který chtějí mutanti za každou cenu zničit.

TYP SCÉNÁŘE: Obrana

(KROK 1) VYBERTE MAPU A PŘIPRAVTE JI

(KROK 2) NAJDĚTE A UMÍSTĚTE KARTY MIMOŘÁDNÝCH SITUACÍ A JEJICH ŽETONY

- Najděte karty mimořádných situací Přístroj a Místa výskytu a umístěte je vedle mapy.
- Umístěte žeton přístroje na libovolné pole, které je přístupné, tzn. nesmí být ve zcela zablokované části mapy. Nepřátelé považují pole s žetonem přístroje za pole s vysokou úrovní hluku. Umístěte na něj proto žeton vysoké úrovně hluku ze zásoby žetonů PvZ jako připomínku tohoto pravidla.
- ***Poznámka:*** *Pohyb nepřátel vyvolaný kartou Přístroj se nepovažuje za aktivaci nepřátel, takže nepřátelé s tento pohyb provedou.*
- Umístěte oba žetony místa výskytu na pozice místa výskytu.

(KROK 3) NÁHODNĚ VYBERTE 4 KARTY PŘÍPRAVY A UMÍSTĚTE S NIMI SPOJENÉ ŽETONY

(KROK 4) NÁHODNĚ VYBERTE ANOMÁLIE A UMÍSTĚTE JE

(KROK 5) NÁHODNĚ VYBERTE A UMÍSTĚTE NEPŘÁTELE A ŽETONY NEZNÁMÝCH NEPŘÁTEL

- Nejprve ze zásoby odeberte 3 žetony .
- Ze zbylých vytvořte 3 sloupky po 7 žetonech a umístěte je na pozice .
- Doberte 1 kartu nepřítele s vlastností mutant, 1 kartu nepřítele s vlastností mutant a 1 kartu nepřítele s vlastností mutant. Označte karty nepřátel žetony nepřátelského týmu v závislosti na . Poté umístěte odpovídající počet kartonových figurek nepřátel na pozice nepřátel počínaje pozicemi rozptýlených nepřátel:
  - 1 stalker: 1 nepřítel , 1 nepřítel , 3 nepřátelé
  - 2 stalkeři: 1 nepřítel , 1 nepřítel , 4 nepřátelé
  - 3 stalkeři: 1 nepřítel , 2 nepřátelé , 4 nepřátelé
  - 4 stalkeři: 1 nepřítel , 2 nepřátelé , 5 nepřátel +
- Kartonová figurka nepřítele začíná na pozici nepřátelského bosse.

(KROK 6) UMÍSTĚTE ŽETONY KOŘISTI

- Umístěte 2 náhodné do sloupku na každou pozici .

(KROK 7) PŘIPRAVTE BALÍČEK UDÁLOSTÍ

- Vezměte 9 náhodně dobraných karet událostí PvZ, zamíchejte je a takto vytvořený balíček událostí umístěte vedle mapy.

(KROK 8) VYBERTE STALKERY A VÝBAVU

- Váš tým má k dispozici 25 000 na nákup výbavy.

(KROK 9) UMÍSTĚTE STALKERY NA MAPU

- Umístěte stalkery na libovolné pole v dosahu 1 od pole s žetonem přístroje. V tomto scénáři NEUMISŤUJTE stalkery na počáteční pozici!

HLAVNÍ CÍL SCÉNÁŘE:

- **Prohrajete okamžitě**, jakmile dojde ke zničení přístroje.
- **Vyhrajete okamžitě**, jakmile se na mapě nenachází žádné kartonové figurky nepřátel a žádné a přístroj nebyl zničen.
- **Vyhrajete**, pokud přežijete do konce posledního kola a přístroj nebude zničen.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA:

- Během kroku osudových účinků VŽDY vyhodnoťte 1 z každého sloupku (bez ohledu na výsledek hodu). Umístěte na přehledovou kartu PvZ 1 nepoužívaný , který vám bude toto pravidlo připomínat.

PŘEŽITÍ V ZÓNĚ
KNIHA SETKÁNÍ

001 *Vzduch víří. Temný vír zasáhne cíl a odhodí jej jako hadrovou panenku.*

Přesuňte cílového nepřítele podél linie vašeho výstřelu, dokud nenarazí na zeď, neprůchozí terén nebo okraj mapy. Daný nepřítel utrpí a .

Odhoďte Prototyp 13-0623.

002 *Vzduch začíná podivně zářit a stěny potrubí se stávají průhlednými. Vidíš čím dál větší oblast kolem sebe a čím dál víc dosud skrytých detailů.*

Na mapě můžete otočit až 5 a lícem nahoru (aniž byste je vyhodnotili).

Poté umístěte svého stalkera na počáteční pole a utrpíte .

003 *Ve sklepě je sklad střeliva.*

Každý stalker uvnitř bunkru může získat až 2 zásobníky podle svého výběru.

004 *Zmutované krysy!*

Utrpíte 6 (můžete provést obranný hod).

005 *Z temnoty slyšíš vrčení. Ten zvuk je tak zlověstný, až ti z toho hrůzou vstávají vlasy na hlavě.*

Rozhodněte se, co uděláte:

- **Vystřelíte do temnoty** – Odhoďte 1, 2 či 3 z používané zbraně a umístěte na vaše pole svůj . Poté přejděte k setkání **284**.
- **Něco do temnoty hodíte** – Odhoďte 1 předmět a přejděte k setkání **133**.
- **Pokusíte se utéct** – Nejdříve se rozhodněte, jak velké úsilí do útěku vložíte: ztratíte 1, 2 či 3 BZ. Poté přejděte k setkání **089**.
- **Počkáte, co se bude dít** – Přejděte k setkání **320**.

006 *Tvůj Geigerův počítač začne okamžitě cvakat jako blázen a varuje tě před intenzivní radiací, která vyzařuje ze zaplavené komory. Všechny instinkty tě nabádají k opatrnosti, protože klidná voda maskuje neviditelné smrtící nebezpečí.*

Na každé pole zatopené místnosti (pokud je dostupné) umístěte žeton radiace.

Pokud se v zaplavené místnosti nachází stalker, okamžitě si zvýší dávku radiace o 6.

Najděte kartu Mrtvola mezi kartami přípravy (pokud je dostupná) a umístěte ji vedle mapy.

Na libovolné pole zatopené místnosti poté umístěte žeton mrtvoly.

009 *Nacházíš zcela nový ochranný oděv, který jen tak leží na polici.*

Získejte 1 ochranný oděv úrovně III.

012 *Tunel je větší, než sis myslel! Úzké betonové chodby jsou spletité a bloudíš v temnotě. Konečně nacházíš cestu ven… a ještě něco dalšího!*

Získejte 1 předmět. Poté umístěte svého stalkera na libovolné vnitřní pole v dosahu 4+ od žetonu temného vchodu.

014 *Pan Krysa toho vidí a slyší hodně. Občas dokonce i něco prozradí.*

Můžete se podívat na vrchní kartu z balíčku událostí. Poté ji vraťte zpátky.

017 *Vzduchem otřese náhlý praskot, když odstřelovačova kulka najde svůj cíl. Nepřítel padá k zemi umlčen ještě dřív, než mu z úst stihne uniknout jakýkoliv sten.*

Vedoucí stalker zvolí 1 nepřítele či na libovolném venkovním poli. Tento nepřítel zemře.

020 *V zajetí okamžiku tě přemůže náhlá halucinace – přesvědčení, že jsi někdo jiný. Tahle iluze v tobě vyvolá zmatek a na chvíli ztratíš pojem o realitě.*

Vyměňte svou aktuální kartu stalkera za novou, kterou si doberete z karet nepoužitých stalkerů. Všechny karty výbavy, žetony stavů atd. vám zůstanou. Pokud chcete, můžete si vyměnit i miniaturu svého stalkera.

Jestliže jakékoli zdroje (např. střelivo ve vaší zbrani, vaše BZ) překročí limity nového stalkera, musíte přebytečné zdroje odhodit.

023 *Jsou chvíle, kdy je zapotřebí rychlé pomoci. Tahle příležitost ti proklouzla mezi prsty a teď si jen tajně přeješ, aby tě nedohnala karma.*

Odhoďte kartu Prosba o pomoc.

025 *Hotovo. Byla to hračka.*

Odhoďte kartonovou figurku nepřítele označenou žetonem cíle.

Poté umístěte kartonovou figurku Supice na libovolné pole v dosahu 1 od právě zabitého nepřítele tak, aby na ni nepřátelé neviděli. Pokud to není možné, odstraňte Supici ze hry.

028 *Motor se konečně rozkašle a vozidlo se probere k životu!*

Na vaše pole umístěte svůj .

Posuňte žeton vozidla vpřed, dokud nenarazí na první zeď, neprůchozí terén nebo okraj mapy, poté ukončete pohyb.

Pokud cestou přejede přes nějaké bytosti:

Stalkeři: Pohněte se tak, abyste uhnuli vraku z cesty (nejmenší možný počet polí) a:

- utrpíte a ,

NEBO

- utrpíte 12 (můžete provést obranný hod).

Nepřátelé: Pohnou se tak, aby uhnuli vraku z cesty (nejmenší možný počet polí), utrpí a vyhodnotí těžké zranění.

030 *Švitoření vymizí a omračovač je náhle podivně tichý.*

Odeberte od všech stalkerů a nepřátel v dosahu 4 od omračovače.

Poté na kartu omračovače umístěte – je zaseknutý. Pokud má znovu fungovat, musíte jej opravit.

032 *Zuřivost propůjčuje Izlomově tváři téměř lidské rysy. Jeho shrbená postava se navzdory znetvořeným končetinám pohybuje překvapivě rychle a silně tě sevře.*

Pokud podmínku tohoto setkání splňuje více stalkerů, vyhodnotí jej pouze jeden z nich:

Umístěte svého stalkera na pole s Izlomem.

Ze sevření se můžete vymanit: Hoďte 1. K hodu můžete přidat až 2, přičemž za každou přidanou ztratíte 2 BZ. Pokud hodíte alespoň 3★, podaří se vám osvobodit. Jinak ztratíte 8 BZ, odhodíte a utrpíte .

034 *Pár bezcenných papírů a…*

Získejte 10 000 . Odhoďte žeton trezoru a kartu Trezor.

036 *Byl to stalker. Jeden z nás…*

Získejte 1 vzácnou kořist, 2 artefakty a 1 ochranný oděv. Odhoďte žeton mrtvoly a kartu Mrtvola.

038 *Je to dobrý nápad? Ten vrak od radiace prakticky svítí!*

Hoďte :

- – Získejte 1 předmět (pokud se jedná o první akci pátrání v radioaktivním vraku v této hře, získejte místo toho 1 vzácnou kořist).
- – Umístěte 1 na svou používanou zbraň (nesmí být překročena její kapacita střeliva).
- , – Získejte 1 .

040 *Tvůj děsivý nepřítel zařve svou výzvu a vrhne se na tebe, s každým dunivým krokem nabírá rychlost.*

Nepřítel provede pohyb až o k nejbližšímu stalkerovi.

Tento pohyb nemůže být přerušen, pokud se v jeho průběhu nenachází nějaký stalker v dosahu 1 od nepřítele . V takovém případě se k němu nepřítel otočí a provede postup vpřed až o (tento pohyb už nemůže být znovu přerušen). Posuňte daného stalkera spolu s tak, aby skončili na stejném poli. Pokud máte během tohoto pohybu hodit na aktivaci anomálie, hoďte za každou anomálii pouze jednou (protože nepřítel táhne stalkera s sebou), ale jejich účinky uplatněte na stalkera i na nepřítele.

Po vyhodnocení pohybu zvyšte stalkerovi dávku radiace o nejvyšší hodnotu z polí, jimiž při pohybu prošel.

Poté tento stalker ztratí všechny zbývající BZ (pokud jeho BZ klesnou na 0, utrpí vážné zranění).

042 *Opatrně otevřená bedna odhalí směs pokladů.*

Odhoďte libovolný počet , odhoďte žeton bedny a hoďte :

- – Přejděte k setkání **121**.
- – Přejděte k setkání **099**.
- – Utrpíte 10 (můžete provést obranný hod). Při obranném hodu hoďte navíc tolika , kolik jste před hodem odhodili. Získejte 1 artefakt, 1 zbraň, 1 předmět a 2 000 .
- – Utrpíte 10 (můžete provést obranný hod). Při obranném hodu hoďte navíc tolika , kolik jste před hodem odhodili. Získejte 1 artefakt, 2 předměty a 1 000 .

044 *Uf, podařilo se ti utéct! Nepřátelé zůstali daleko za tebou. Nyní jsi konečně v bezpečí.*

Ověřte, zda jste splnili všechny podmínky vítězství pro tento scénář. Pokud ano, hra pro vás končí vítězstvím. Pokud ne, prohráváte.

047 *Smůla! Gogu dohnal jeho osud a zákeřnému útoku se nedokázal vyhnout.*

Odeberte Gogovu kartonovou figurku z mapy.

050 *Vzduch se začíná vlnit a jiskřit. Před tebou se ve výši hlavy vznáší podivný zářící předmět a mírně se chvěje.*

Rozhodněte se, co uděláte:

- **Vezmete si jej** – Přejděte k setkání **141**.
- **Necháte jej být** – Přejděte k setkání **176**.

052 *Prohledáváš dílnu a snažíš se najít cokoliv užitečného.*

Hoďte :

- – Přejděte k setkání **224**.
- – Získejte 1 doplňkovou výstroj či výzbroj. Na kartu Dílna umístěte . Akci prohledání dílny již nemůžete použít.
- – Získejte 1 předmět.
- – Získejte 2 .

054 *Bedna se otevírá se sotva slyšitelným zavrzáním.*

Odhoďte žeton bedny a a hoďte :

- – Přejděte k setkání **244**.
- – Přejděte k setkání **077**.
- – Přejděte k setkání **252**.
- – Přejděte k setkání **234**.

056 *Počkat… Co to bylo?*

Odhoďte žeton mrtvoly a kartu Mrtvola a hoďte :

- – Přejděte k setkání **162**.
- – Přejděte k setkání **186**.
- – Přejděte k setkání **127**.
- – Přejděte k setkání **266**.

058 *Ponoříš se do páchnoucí černé vody…*

Hoďte :

- – Našli jste něco výjimečného! Umístěte na tuto kartu , poté přejděte k setkání **207**.
- – Našli jste něco zajímavého! Umístěte na tuto kartu , poté přejděte k setkání **080**.
- , – Nic jste nenašli. Zatím.

Během této můžete ztratit 3 BZ (kolikrát chcete) a opakovat hod .

060 *Už nějakou dobu bloudíš chodbami. Najednou uslyšíš dupání po skle, ale je příliš pozdě. Ucítíš ostrý úder do týla a propadneš se do ještě větší temnoty… Po chvíli se probudíš a slyšíš vzdalující se kroky.*

Odhoďte veškerou svou výbavu s výjimkou ochranného oděvu, který máte na sobě, a vaší aktuálně používané zbraně (ovšem odhoďte z nich doplňkovou výstroj a výzbroj).

Poté utrpíte .

062 *„Děkuju, jsi skvělý. Stalkeři si musí navzájem pomáhat. Tak příště!“ A zmizí pryč.*

Odhoďte kartu Prosba o pomoc.

064 *Zvedáš se ze země, rozhlížíš se kolem a cítíš se otupěle. Co se to právě stalo?*

Umístěte na vaše pole .

Získejte 1 artefakt.

Vyléčíte si 6 BZ a utrpíte .

066 *Ozve se hlasitá rána! Z neznámých důvodů vybouchla jedna z min.*

Zvolte 1 pole s žetonem miny, který tam umístil Goga (je-li jich více, výběr je na vás).

Pro každou bytost a komponentu na daném poli vyhodnoťte:

Stalkeři: Utrpíte 10 (můžete provést obranný hod).

Nepřátelé: Vyhodnotí těžké zranění.

Ostatní komponenty: Vyhodnotí útok s účinkem rozptylu.

Na libovolnou zeď na daném poli (pokud se tam nachází) umístěte 1 žeton díry. Žeton díry považujte za dveře.

Po vyhodnocení výbuchu odhoďte žeton miny.

067 *Okolím otřese silný výbuch.*

Na pole s žetonem plastické trhaviny umístěte svůj .

Pro každou bytost na daném poli vyhodnoťte:

Stalkeři: Utrpíte 12 (můžete provést obranný hod).

Nepřátelé: Vyhodnotí těžké zranění.

Pro každou bytost v dosahu 1 od daného pole vyhodnoťte:

Stalkeři: Utrpíte 8 (můžete provést obranný hod).

Nepřátelé: Vyhodnotí lehké zranění.

Pokud je na hranici pole s žetonem plastické trhaviny zeď, umístěte na ni 1 žeton díry. Žeton díry považujte za dveře.

Odhoďte žeton plastické trhaviny a kartu Plastická trhavina.

Doberte novou kartu události a vyhodnoťte ji jako obvykle.

069 *Tenhle špinavý labyrint plný trubek a kabelů nebere konce. Pak konečně vylezeš na povrch… Ale opravdu jsi tam, kde jsi chtěl být?*

Umístěte svého stalkera na pole s žetonem průlezu, které je nejblíže k libovolné kartonové figurce anomálie.

071 *Vrtulník po přímém zásahu okamžitě zahalí plameny a během pádu zanechává na obloze ohnivou stopu. Okolím se po jeho dopadu prožene ohnivá vlna plná trosek.*

Hoďte :

- – Umístěte žeton sutin na hranici libovolného venkovního pole s alespoň 1 stalkerem.
- , , – Umístěte žeton sutin na hranici libovolného venkovního pole.

Najděte kartu Sutiny (v balíčku mimořádných situací) a umístěte ji vedle mapy.

Na pole s žetonem sutin:

- Umístěte žeton ohně. Najděte kartu Oheň (v balíčku mimořádných situací) a umístěte ji vedle mapy.
- Umístěte žeton vzácné kořisti (pokud je dostupný) a 6 .
- Pro každou bytost na daném poli vyhodnoťte:

Stalkeři: Utrpíte 16 (můžete provést obranný hod).

Nepřátelé: Vyhodnotí těžké zranění.

074 *Zatímco opatrně kráčíš zpustošenou Zónou, vyleká tě nečekaný pohyb. Kolem se prožene několik flaks a z jejich znepokojivého vzhledu se ti na chvíli zrychlí tep. I když jsou tito mutanti obecně neškodní, z jejich náhlého objevení ti přeběhne mráz po zádech, což jen dokazuje, že v nepředvídatelných končinách Zóny je zapotřebí neustálá ostražitost.*

Pokud podmínku tohoto setkání splňuje více stalkerů, vyhodnotí jej pouze jeden z nich:

Umístěte na pole vašeho stalkera svůj a aktivujte nejbližšího nepřítele – doberte kartu aktivace nepřátel a vyhodnoťte ji pouze pro daného nepřítele.

076 *Je tam ještě něco…*

Můžete ztratit 3 BZ a získat tak 3 artefakty.

077 *Není to špatné, ten ochranný oděv pořád vypadá použitelně.*

Získejte 1 ochranný oděv úrovně II, 1 vzácnou kořist a 1 doplňkovou výstroj či výzbroj úrovně I.

079 *Silo exploduje a všude kolem se rozletí hořící kusy oceli.*

Umístěte svůj na pole s žetonem sila.

Pro každou bytost a komponentu v dosahu 1 od sila vyhodnoťte:

Stalkeři: Utrpíte 8 (můžete provést obranný hod).

Nepřátelé: Vyhodnotí těžké zranění.

Ostatní komponenty: Vyhodnotí útok s účinkem rozptylu.

Pro každou bytost v dosahu 2 od sila vyhodnoťte:

Stalkeři: Utrpíte 4 (můžete provést obranný hod).

Nepřátelé: Vyhodnotí lehké zranění.

Po vyhodnocení výbuchu odhoďte žeton sila a kartu Silo.

080 *Nad vodou se vznáší artefakt. Rychle ho chytneš do ruky.*

Získejte 1 artefakt.

Pokud máte jakýkoli detektor, přejděte k setkání **236**.

V opačném případě se nic dalšího nestane.

082 *Nacházíš špičkové zařízení zastrčené mezi rezavou AK a napůl rozebranou brokovnicí.*

Získejte vzácnou kořist Prototyp 13-0623 (pokud je dostupná).

Pokud už na kartě Zbrojnice neleží další , zbrojnice je prázdná. Odhoďte kartu Zbrojnice.

084 *V tichu prázdné místnosti se kolem tebe svět pomalu otáčí a doléhá na tebe vlastní samota. Stojíš uprostřed znepokojivého klidu a čelíš osamění jako jedné z nejdrsnějších skutečností Zóny.*

Pokud podmínku tohoto setkání splňuje více stalkerů, vyhodnotí jej pouze jeden z nich:

Jestliže hrajete sólo, přejděte k setkání **139**.

Jestliže se na mapě nachází více stalkerů:

Přestáváš svou samotu uprostřed zbytků civilizace zvládat. Schoulíš se a zavoláš na ostatní členy své skupiny. Není se zač stydět; i ti nejdrsnější stalkeři můžou mít špatný den.

Utrpíte a na vaše pole umístěte svůj .

086 *V husté tmě ztratíš pevnou půdu pod nohama a svalíš se na zem. Po dopadu ztratíš vědomí. Když se probereš, dojde ti, že ti někdo ukradl věci – nejspíš nějaký šmejd, který využil tmy.*

Zamíchejte veškerou výbavu ve svém batohu a odhoďte 2 náhodně vybrané karty.

088 *Zdá se, že naše drahocenná návnada má problémy!*

Každý nepřítel bez provede pohyb až o 3 pole směrem k cennému zařízení. Tento pohyb nemůže být přerušen.

Pokud se po ukončení pohybu nachází na poli s cenným zařízením nepřítel, dojde na zařízení ke zkratu: odhoďte žeton zařízení a kartu Cenné zařízení a odstraňte z daného pole 1 libovolného nepřítele.

089 Hoďte :

Pokud hodíte stejný nebo vyšší počet , než kolik jste pro útěk obětovali BZ, neuspěli jste – přejděte k setkání **320**.

V opačném případě přejděte k setkání **242**.

091 *Naštěstí je poblíž Chmaták. Od něj si vždycky budeš moct něco koupit. I když máš pocit, že jsi něco ztratil… Kam jsi to jen dal?*

Každý stalker v dosahu 2 od Chmatáka musí odhodit jeden předmět podle svého výběru.

094 *Tvůj stav se zhoršuje, příznaky sílí a zápolíš s rostoucí bolestí a obtížemi.*

Odhoďte a ztratíte 3 BZ.

Pokud se v dosahu 1 nachází další stalker, přejděte k setkání **165**.

095 *Au! Od začátku jsi z toho měl nepříjemný pocit… Vytahuješ svou zakrvácenou ruku z díry.*

Ztratíte 4 BZ.

097 *Malý sklep vypadá, jako by ho nějakou dobu obývala smečka mutantů. Moc tady toho není.*

Získejte 1 vzácnou kořist a 3 doplňkové výstroje či výzbroje.

Pokud máte jakýkoli detektor, přejděte k setkání **183**.

V opačném případě se nic dalšího nestane.

099 *Po otevření zjistíš, že to za to stálo.*

Získejte 1 vzácnou kořist, 3 artefakty, 1 ochranný oděv úrovně III, 3 předměty a 3 000 .

101 *„Mám tu schovaný jeden ochranný oděv, možná bychom mohli udělat výměnu.“*

Můžete odhodit svůj oblečený ochranný oděv a získat náhodný ochranný oděv stejné či vyšší úrovně.

Odhoďte kartu Prosba o pomoc.

103 *Na okamžik rozpoznáš podivný tvar poltergeista. Pak se objeví zářící koule a všechny neupevněné předměty v okolí se k tobě přiblíží.*

Pokud podmínku tohoto setkání splňuje více stalkerů, vyhodnotí jej pouze jeden z nich:

Přesuňte všechny o 2 pole směrem k vašemu poli. Utrpíte +2 za každý v dosahu 2 od vás (můžete provést obranný hod).

Poltergeist se pokouší schovat:

Vyberte pole v dosahu 4+ od vás a umístěte na něj daného poltergeista.

104 *Máš štěstí. Podivné vrčení pomalu mizí…*

Nic dalšího se nestane.

106 *Ze zařízení vyšlehne do dálky silný výboj. Slyšíš, jak něco trefí.*

Vyberte na mapě 1 kartonovou figurku anomálie, odstraňte ji a na její pole umístěte svého stalkera.

Pokud se na mapě nenachází žádná kartonová figurka anomálie, odhoďte žeton zařízení a kartu Zvláštní zařízení (a váš stalker zůstává na místě).

109 *Stroj se pomalu otáčí za doprovodu hlasitého skučení motoru a oblaků kouře.*

Umístěte na vaše pole svůj .

Žeton bagru můžete natočit libovolným směrem (žeton zůstane na stejném poli, ale rypadlo bude otočené jiným směrem).

Žeton bagru nesmí během otáčení překrýt zeď. Pokud zeď brání otočení bagru, přestaňte žeton otáčet.

Pokud by bagru při otáčení bránila jakákoli bytost, posuňte danou bytost o 1 pole z cesty otáčení žetonu bagru (bytosti jednoduše uhnou).

111 *Nic zajímavého tam není, jen zmutované krysy!*

Můžete utrpět 8 (můžete provést obranný hod), abyste na tuto kartu umístili (pokud se na ní ještě nenachází).

113 *Stiskneš spoušť zvláštního zařízení. Ozve se slabé bzučení a…*

Hoďte :

- – Přejděte k setkání **143**.
- – Přejděte k setkání **279**.
- – Přejděte k setkání **001**.
- – Přejděte k setkání **305**.

115 *Z rozbitého sila proudí ohnivá řeka.*

Umístěte 1 žeton ohně na pole s žetonem sila a na všechna sousední pole. Najděte kartu Oheň (v balíčku mimořádných situací) a umístěte ji vedle mapy (pokud tam ještě není).

Odhoďte kartu Silo.

116 *Z napůl zahrabaného úlomku stále promlouvá hlas přímo do tvého mozku: „Tvá cesta se blíží ke konci. Pojď ke mně.“ Tajuplný zpěv z pulzujícího průchodu uchvátil všechny okolo. Cítíš, jak tě proti tvé vůli přitahuje k sobě, jako by tě nějaká neviditelná síla táhla blíž ke zdroji této písně. Ale něco je teď jinak…*

Každý nepřítel, který vidí úlomek Monolitu, utrpí a .

Každý stalker, který vidí úlomek Monolitu, může utrpět a a vyléčit si 6 BZ.

118 *Vypadni vocaď!*

Vybraný nepřítel v dosahu 2 od Timura vyhodnotí těžké zranění.

Poté umístěte Timura na libovolné pole v dosahu 2+ od všech nepřátel a stalkerů. Pokud to není možné, odstraňte Timura ze hry.

121 *Panečku, to je úžasný nález!*

Získejte 1 vzácnou kořist, 3 artefakty, 1 zbraň úrovně III, 3 zásobníky k této zbrani, 1 doplňkovou výzbroj (která se hodí k získané zbrani a má libovolnou úroveň) a 2 000 .

123 *Švitoření zní skoro jako slova, která někdo sténavě pronáší pod náporem velké bolesti. Běhá ti z toho mráz po zádech.*

Umístěte na pole s omračovačem.

Umístěte 1 na všechna sousední pole.

Poté každý stalker na poli s omračovačem utrpí .

125 *Neměli jste to tlačítko mačkat… Co je to za zvrácený stroj?*

Vyberte na mapě žeton, který do hry přidala karta přípravy (např. žeton místnosti, žeton vozidla, žeton průlezu atd.), a odhoďte jej.

Poté svého stalkera umístěte na libovolné pole na mapě.

Pokud jste odhodili žeton místnosti, umístěte všechny bytosti z tohoto žetonu na sousední pole. Nemůžete-li umístit všechny, umístěte zbývající bytosti na nejbližší pole dle svého výběru.

127 *Podle obleku to byl nějaký vědec.*

Doberte si 5 předmětů a získejte z nich všechny předměty s vlastností **léky**. Ostatní zamíchejte zpátky do balíčku.

Získejte nejlepší dostupný žeton schránky na artefakty (nehledě na váš ochranný oděv).

Poté získejte kartu vzácné kořisti Prototyp 13-0623 (pokud je dostupná).

129 *Pozor, raketomet!*

Pro každou bytost na poli s žetonem hledáčku vyhodnoťte:

Stalkeři: Utrpíte 10 (můžete provést obranný hod) a .

Nepřátelé: -1 .

Pro každou bytost v dosahu 1 od pole s žetonem hledáčku vyhodnoťte:

Stalkeři: Utrpíte 8 (můžete provést obranný hod) a .

Nepřátelé: Vyhodnotí těžké zranění.

Poté odhoďte žeton hledáčku, a kartu Zvolený cíl.

131 *Pořádná, velká zbraň – přesně to potřebuješ!*

Zaútočte s touto zbraní a přidejte kostky podle střeleckého umění vašeho stalkera, jako byste útočili svou zbraní:

TĚŽKÝ KULOMET
Účinný dostřel: –
Max. dostřel: 6
Střelivo: 6
Dávka: X | 6 |

Odhoďte X střeliva a výsledek hodu uplatněte na X různých nepřátel, kteří jsou v dosahu a na něž vidíte (na každého nepřítele uplatněte celý výsledek).

132 *Smůla! Antina dohnal jeho osud a zákeřnému útoku se nedokázal vyhnout.*

Odhoďte kartu Antin a jeho kartonovou figurku.

133 *Máš štěstí. To podivné vrčení pomalu ustává…*

Nic dalšího se nestane.

134 *Nepřítel se na tebe vrhne a srazí tě na zem.*

Nepřítel provede útok proti stalkerovi v dosahu 3, na kterého vidí. Po útoku utrpí daný stalker .

137 *Jakmile vstoupíš do místnosti, někdo vstane z lavice. Je to žoldačka, a když ji dostaneš z vězení, pomůže ti.*

Pokud je dostupný žeton cizince, umístěte jej na vaše pole a najděte mezi kartami postav kartu Supice a umístěte ji vedle mapy.

Dokud je Supice ve hře, nemůže se na mapě objevit žádná jiná postava cizince.

139 *Při zkoumání Zóny na vlastní pěst se učíš zvládat nepřízeň osudu. Zhluboka se nadechneš a posílíš svou odhodlanost.*

Získejte a na každý svůj žeton tahu umístěte 1. Při provádění namísto posunutí žetonu tahu odhoďte 1.

140 *Chudák… Další oběť Zóny.*

Získejte 2 předměty a 1 zbraň (bez střeliva).

Odhoďte žeton mrtvoly a kartu Mrtvola.

141 Získejte 1 artefakt.

Poté svého stalkera umístěte na počáteční pole a utrpíte .

143 *Zařízení vyplivne nenápadnou stříbřitě lesklou kouli. Koule vyletí obloukem do vzduchu a spadne k nohám překvapených soupeřů. Chvíli se nic neděje. Pak se rozpoutá hotové peklo.*

Pro každou bytost na daném poli vyhodnoťte:

Stalkeři: Utrpíte 20 (můžete provést obranný hod).

Nepřátelé: Daný nepřítel zemře.

Pro každou bytost v dosahu 1 vyhodnoťte:

Stalkeři: Utrpíte 10 (můžete provést obranný hod).

Nepřátelé: -1 .

Odhoďte Prototyp 13-0623.

145 *Procházíš police a bedny naskládané v zaprášeném skladišti. Zdá se, že se ti podařilo najít něco užitečného.*

Hoďte :

- – Přejděte k setkání **222**.
- – Přejděte k setkání **152**.
- – Přejděte k setkání **330**.
- – Přejděte k setkání **009**.

147 *Před tebou se rozprostírá velká temná jeskyně. Ve stěnách a v podlaze vidíš bezpočet černých děr a puklin. V hromadách sutin vidíš odpadky a šrot.*

Hoďte :

- – Přejděte k setkání **275**.
- – Přejděte k setkání **004**.
- – Přejděte k setkání **111**.
- – Přejděte k setkání **398**.

149 *Začíná to tady být příliš nebezpečné, dokonce i pro pana Krysu. Rozhodl se utéct a počkat, než se situace uklidní.*

Umístěte 2 na pole s panem Krysou.

Poté odhoďte kartu Pan Krysa a jeho kartonovou figurku.

152 *Nacházíš stalkerskou skrýš, na kterou majitel zapomněl.*

Získejte 1 artefakt a 3.

Pokud v balíčku událostí zbývají 2 karty událostí nebo méně, přejděte k setkání **212**.

V opačném případě se nic dalšího nestane.

155 *A nu, cheeki breeki i v damke!*

Vyberte stalkera s nejvíce BZ. Umístěte na jeho pole žeton hledáčku.

Jakmile provede daný stalker svou první , začne jej lovit neznámý počet nepřátel. V tu chvíli přejděte k setkání **256**, abyste zjistili, k čemu dojde. Umístěte na jeho žeton tahu ,který vám tuto skutečnost připomene.

157 *Chodit sem byla chyba! Náhle ucítíš, jak se ti do těla zaboří ostré tesáky, a než se naděješ, letíš vzduchem a narážíš do zdi.*

Utrpíte 12 (můžete provést obranný hod).

Poté umístěte svého stalkera na kterékoli ze 2 polí, která sousedí s východy z žetonu potrubí.

159 Pokud v této hře provádíte akci opravy připevněné zbraně poprvé, nepodařilo se vám ji opravit, ale získáte 1 zbraň (plně nabitou) a 3 zásobníky pro získanou zbraň.

Jinak se nic dalšího nestane.

160 *Zarezlá náprava pod tlakem sténá, ale když zatlačíš trochu víc, měla by povolit.*

Každý stalker na tomto poli hodí a navíc může ztratit 3 BZ, aby hodil další .

Za výsledek můžete buď posunout žeton nákladáku o 1 pole, nebo otočit žeton nákladáku o 90 stupňů. Padne-li vám více výsledků , rozhodněte se pro každý z nich znovu.

Žeton nákladáku nesmí během pohybu nebo otáčení překrývat zeď. Pokud zeď brání pohybu nebo otočení nákladáku, ukončete akci.

Pokud by nákladáku při pohybu nebo otáčení bránila jakákoli bytost, posuňte danou bytost o 1 pole z cesty pohybu nebo otáčení žetonu nákladáku (bytosti jednoduše uhnou).

162 *Mrtvola se náhle pohne a natáhne k tobě svou ruku.*

Utrpíte 4 (můžete provést obranný hod).

Najděte kartu nepřítele Zombie (pokud je dostupná) a umístěte ji vedle mapy (neoznačujte ji žádným žetonem nepřátelského týmu).

Umístěte na toto pole 1 kartonovou figurku zombie. Pokud nejsou žádné kartonové figurky zombie dostupné, vezměte kartonovou figurku nejdál od stalkerů a umístěte ji sem.

164 *Zombie se k tobě přibližuje, až bolestně pomalu. Ale pak v jejích zakalených očích spatříš záblesk poznání. Zombie se zastaví a neohrabaně se ti pokouší potřást rukou. „Ráádd tě vidíím, příííteli, už je to dlooouhooo." Využiješ tuto nebohou duši, anebo ukončíš její bídnou existenci?*

Pokud podmínku tohoto setkání splňuje více stalkerů, vyhodnotí jej pouze jeden z nich:

1 zombie ve vaší místnosti utrpí .

165 *Ta zatracená věc je nejspíš nakažlivá. Ale máš pocit, že už ti začíná být líp.*

Pozor! Toto setkání si přečtěte sami, není určeno ostatním hráčům.

Můžete dát kartu Nemoc jinému stalkerovi v dosahu 1 (a ten ji musí vyhodnotit). Pokud to uděláte, vyléčíte si 6 BZ.

O vašem rozhodnutí se nesmíte s ostatními hráči poradit.

166 *Přímo před tebou vybuchne past!*

Hoďte 5 a vyhodnoťte účinek pro všechny bytosti na polích zbrojnice:

Stalkeři: Každý ztratí tolik BZ, kolik padlo výsledků .

Nepřátelé: Vyhodnotí výsledek jako útok na trup daného nepřítele.

Poté odhoďte kartu Zbrojnice a umístěte na vaše pole svůj a .

167 *Ocelové dveře trezoru se otevírají…*

Hoďte :

- – Přejděte k setkání **258**.
- – Přejděte k setkání **194**.
- – Přejděte k setkání **378**.
- – Přejděte k setkání **034**.

169 *Občas je Zóna přívětivá a cesta, kterou se vydáš, tě zavede přímo tam, kam chceš. Tohle je právě jeden z těch dnů. Neomylně nacházíš v podzemí cestu, která tě dovede k hledanému východu.*

Můžete vybrat pole s žetonem průlezu a umístit na něj svého stalkera.

171 *Věnuješ se průzkumu, když náhle otřese okolím ohlušující rána – muniční sklad vybuchl jako obrovský ohňostroj. Země se pod tebou chvěje a celé okolí zahaluje oblak prachu.*

Odeberte z mapy všechny žetony hluku. Umístěte ze zásoby žetonů PvZ na pole zbrojnice nebo muničního skladu (pokud jsou ve hře obě místnosti, rozhodněte, která vybuchla) a na konci tohoto kola jej odhoďte. Odhoďte kartu Zbrojnice nebo Muniční sklad (a žeton specifické místnosti).

Pro každou bytost na poli zbrojnice nebo muničního skladu vyhodnoťte:

Stalkeři: Utrpíte 10 (můžete provést obranný hod).

Nepřátelé: Vyhodnotí těžké zranění.

Pro každou bytost v dosahu 1 od daného pole vyhodnoťte:

Stalkeři: Utrpíte 6 (můžete provést obranný hod).

Nepřátelé: Vyhodnotí lehké zranění.

173 *Vzduch houstne a začíná se vlnit. Děje se něco divného… Někde tam dole ve velké dálce vidíš sám sebe. Obklopuje tě hluboká temnota. Nakonec omdlíš.*

Přidejte 1 náhodnou kartu události dospod balíčku událostí.

Poté svého stalkera umístěte na libovolné pole na mapě a utrpíte .

175 *Omračovač vydává podivné švitořivé zvuky. Nejspíš se něco zvrtlo.*

Hoďte :

- – Přejděte k setkání **262**.
- – Přejděte k setkání **030**.
- – Přejděte k setkání **123**.
- – Přejděte k setkání **350**.

176 Umístěte svého stalkera na libovolné venkovní pole na mapě a utrpíte .

178 *Bouře vrcholí v zuřivém crescendu a oblohu pročísne zubatý blesk, jehož cílem je zjevně někdo z vás.*

Pokud je ve hře nepřítel a nachází se na venkovním poli:

- *Blesk zasáhne bosse:* Nepřítel vyhodnotí těžké zranění.

Jestliže blesk nezasáhl bosse a vedoucí stalker se nachází na venkovním poli:

- *Blesk zasáhne vedoucího stalkera*: Vedoucí stalker ztratí 10 BZ.

Bouře posléze končí. Odhoďte kartu Bouře.

179 *Cvak! Slyšíš, jak zámek povolil. Otevírá se jakási tajná přihrádka…*

Získejte 3 vzácné kořisti.

181 *Když vejdeš do slabě osvícené místnosti, rozvíří průvan chomáče prachu. Koho tady věznili a proč?*

Hoďte :

- – Přejděte k setkání **390**.
- – Přejděte k setkání **232**.
- – Přejděte k setkání **137**.
- – Přejděte k setkání **295**.

183 *A mám vás! Je fajn mít s sebou správnou výbavu.*

Získejte 3 artefakty.

184 *Nepřítel přestane střílet a…*

Pokud podmínku tohoto setkání splňuje více stalkerů, vyhodnotí jej pouze jeden z nich:

Hoďte :

- – *Jeho zbraň se nejspíš zasekla.* Nepřítel utrpí .
- , – Přejděte k setkání **198**.
- – Přejděte k setkání **385**.

186 *Je to past!*

Utrpíte 4 (můžete provést obranný hod).

Umístěte na toto pole 1 nepřítele . Pokud nejsou dostupné žádné kartonové figurky nepřátel , vezměte kartonovou figurku nejdál od stalkerů a umístěte ji sem.

188 *V zemi zejí díry – ty nesnášíš. Vždycky tam něco číhá něco, co najednou vyskočí a popadne tě, když to nečekáš.*

Vyberte 1 stalkera či nepřítele v dosahu 1 od temného vchodu a vyhodnoťte:

Stalkeři: *Náhle pocítíš, jak tě něco silně chytne za nohu! Máš pouhý okamžik na to, aby ses z tohoto sevření vymanil!*

Odhoďte 3 (střelivo) ze své zbraně, NEBO utrpíte 10 (můžete provést obranný hod). Pokud odhodíte střelivo, umístěte na vaše pole svůj .

Nepřátelé: *Z otvoru se vynoří stín černější než noc a popadne svou nebohou oběť. V okamžiku po ní nezůstane ani stopa.*

Odstraňte danou kartonovou figurku nepřítele.

190 *Zatímco se potácíš temnotou, o něco zakopneš. Šátráš kolem sebe a dochází ti, že je to mrtvola. Instinkt ti velí, aby ses podíval, jestli u sebe nemá nějakou cennou kořist.*

Doberte si 3 náhodné a vyhodnoťte je.

Pokud si doberete s 3 , získejte namísto 3 1 vzácnou kořist.

192 *Geigerův počítač ustavičně praská a maska tě nepříjemně dře do obličeje, což v tobě vyvolává pocit klaustrofobie. Musíš vzdorovat nutkání si masku sundat, protože až příliš dobře víš, že by tě to vystavilo vlnám škodlivého záření.*

Pokud podmínku tohoto setkání splňuje více stalkerů, vyhodnotí jej pouze jeden z nich:

Hoďte . Pokud hodíte alespoň 1 , zvyšte si dávku radiace o 12.

Můžete odhodit a opakovat hod kostkou.

194 *Co se to tady tak leskne? Počkat, je to to, co si myslíš?*

Získejte 3 artefakty a 5 000 ₸.

Odhoďte žeton trezoru a kartu Trezor.

196 *Jakmile se tvé ruce dotknou artefaktu, který se mírně vznáší nad zemí, pocítíš závrať a dezorientaci. Zatímco se vzpamatováváš, náhle zjistíš, že se díváš na vchod do tunelu.*

Umístěte svého stalkera na pole sousedící s vchodem do radioaktivního tunelu (mimo žeton tunelu).

198 *„Tumáš, chytej!" – nepřítel po tobě hodí granát!*

Rozhodněte se, co uděláte:

- **Kryjte se!** – Posuňte 1 ze svých žetonů tahu dolů, jako byste prováděli , a pohněte se o 1 pole. Poté hoďte 2. Za každý výsledek 1 přijdete o 1 BZ.
- **Hoďte granát zpátky!** – Hoďte 2. Pokud hodíte alespoň 2 , granát vám vybuchne v ruce a vy ztratíte všechny zbývající BZ (jestliže vaše BZ klesnou na 0, utrpíte vážné zranění). Pokud hodíte méně než 2 , každý nepřítel na poli s nepřítelem, který hodil granát, vyhodnotí útok na trup o síle 10.

199 *Při sestupu po betonových schodech do chladné temnoty si uvědomíš, že tohle místo někdo pravidelně používal jako úkryt.*

Získejte 2 vzácné kořisti a vyhodnoťte 3 ze zásoby (pokud jsou dostupné).

200 *„Doufám, že se ti to bude hodit."*

Získejte 1 vzácnou kořist.

Odhoďte kartu Prosba o pomoc.

203 *Víš jistě, že tahle „věc" už by neměla být naživu. Ale po chvíli mrtvola vstává a obrací se k tobě…*

Umístěte zabitého nepřítele na pole, kde zemřel. Otočte jej čelem ke stalkerovi.

205 *Několik beden je odložených stranou a označených symbolem Povinnosti. Zdá se, že se ti podařilo najít jedno z jejich zásobovacích skladišť. Můžeš ho vydrancovat, ale vedle kořisti tam můžou být i nastražené pasti.*

Získejte 1 vzácnou kořist.

Můžete dobrat další kartu vzácné kořisti. Pokud to uděláte, hoďte :

Jestliže hodíte alespoň 1 , spustili jste past! Odhoďte obě právě získané karty vzácné kořisti a přejděte k setkání **166**.

207 *Vidíš, jak se něco třpytí ve vodě. Rychle ponoříš ruce a rázem jsi o něco bohatší.*

Získejte 1 vzácnou kořist.

Pokud máte jakýkoli detektor, přejděte k setkání **076**.

V opačném případě se nic dalšího nestane.

210 *Pes na tebe upřeně zírá a jeho malé korálkové oči sledují každý tvůj pohyb. Nezdá se, že by byl nepřátelský. Zatím.*

Pokud podmínku tohoto setkání splňuje více stalkerů, vyhodnotí jej pouze jeden z nich:

Rozhodněte se, co uděláte:

- **Přines!** – Odhoďte 1 a pohněte psem až o jeho na vybrané pole v dosahu 4 od vašeho stalkera.
- **Na, dej si, je to bašta!** – Odhoďte 1 předmět s vlastností **jídlo** a odstraňte psa z mapy.

212 *Do té nechutné díry bys ruku nikdy nestrčil. Ale v téhle situaci…*

Rozhodněte se, co uděláte:

- **Podívejte se, jestli v díře něco je** – Přejděte k setkání **282**.
- **Raději nebudete riskovat** – Nic se nestane.

213 *Tunel se rychle stává nestabilní a ty musíš okamžitě vypadnout!*

Umístěte svého stalkera a všechny ostatní bytosti v radioaktivním tunelu na pole sousedící s vchodem do radioaktivního tunelu (mimo žeton tunelu). Nemůžete-li umístit všechny, umístěte zbývající bytosti na nejbližší pole dle svého výběru. Poté odstraňte žeton tunelu a kartu Radioaktivní tunel.

215 *Tak kupuješ, nebo ne? Nemám na to celej den!*

Pokud na kartě Kalyna leží nějaký , můžete si jej koupit. Za každý , který si chcete koupit, odhoďte karty výbavy a kupony o celkové hodnotě 500 nebo vyšší. Po zaplacení odhoďte , doberte 1 kartu artefaktu a podívejte se, co jste si koupili.

Po dokončení obchodu vyberte pole v dosahu 2+ od všech stalkerů a umístěte na něj Kalynu.

216 *Víš jistě, že tohle jsi nechal bezpečně uložené ve své truhle v táboře. Kde se to tady vzalo? No nic, v téhle situaci se to bude určitě hodit.*

Pokud toto setkání čtete poprvé, umístěte na vaše pole 5 předmětů, 2 doplňkové výstroje či výzbroje úrovně I, 1 ochranný oděv úrovně II a 1 zásobník od každého druhu. Všechna uvedená výbava představuje vaši skrýš.

Nyní smíte volně přesouvat karty výbavy a zásobníky mezi svou deskou PDA a skrýší. Až skončíte, vraťte se ke hře na mapě.

218 *Tvoje baterka proniká temnotou v podzemí a odhaluje prach vířící ve vzduchu. Pozorně naslouchášs. Tyhle tmavé chodby jsou domovem spousty odporných tvorů.*

Hoďte :

- – Přejděte k setkání **169**.
- – Přejděte k setkání **286**.
- – Přejděte k setkání **069**.
- – Přejděte k setkání **254**.

220 *Ucítíš škrábnutí a bolest. Po chvíli to podivné vrčení pomalu ustává…*

Utrpíte 6 (můžete provést obranný hod).

222 *Tamhle je, v opuštěné krabici na nejvyšší polici. Neskutečná nádhera!*

Získejte 1 vzácnou kořist.

Ve skladišti už nic cenného nezbylo. Odhoďte kartu Skladiště.

224 *V hromadě různých přístrojů a udělátek nacházíš poklad.*

Získejte 1 vzácnou kořist. Na kartu Dílna umístěte . Akci prohledání dílny již nemůžete použít.

Získejte žeton klíče. Jakmile stalker s žetonem klíče vstoupí na pole s vyztuženou bránou nebo zamčenými dveřmi (pokud jsou ve hře), může je okamžitě otevřít.

226 *Stěny bez varování praskají a zřítí se na hromadu sutin. Z každého kusu se stává smrtící projektil, který drsně připomíná neúprosný rozklad Zóny.*

Umístěte na vaše pole žeton sutin. Najděte kartu Sutiny (v balíčku mimořádných situací) a umístěte ji vedle mapy.

Pro každou bytost na daném poli vyhodnoťte:

Stalkeři: Utrpíte 10 (můžete provést obranný hod) a .

Nepřátelé: Vyhodnotí útok na takovou část těla, která je na kartě daného nepřítele nejvýše (např. v případě bandity na hlavu) o síle 10★.

Poté hoďte :

– Vyberte zeď na daném poli a umístěte na ni 1 žeton díry. Žeton díry považujte za dveře.

Odhoďte kartu Praskající zdi.

228 *Nacházíš zamčenou skříňku. Uvnitř vidíš plně funkční exoskelet připravený k použití!*

Získejte vzácnou kořist Exoskelet (pokud je dostupná).

Pokud už na kartě Zbrojnice neleží další , zbrojnice je prázdná. Odhoďte kartu Zbrojnice.

230 *Smůla! Voloďu dohnal jeho osud a zákeřnému útoku se nedokázal vyhnout.*

Odhoďte kartu Voloďa a jeho kartonovou figurku.

232 *Vězeň leží schoulený na podlaze. Je mrtvý.*

Najděte mezi kartami přípravy kartu Mrtvola a umístěte na vaše pole žeton mrtvoly (pokud je dostupný).

234 *Spousta různých granátů.*

Doberte si 5 předmětů a získejte z nich všechny předměty s vlastností **granát**. Ostatní zamíchejte zpátky do balíčku.

236 *Je tam ještě něco…*

Můžete ztratit 3 BZ a získat tak 2 artefakty.

237 *Lov bohužel není vždy úspěšný, a to je i tenhle případ. Supice se přepočítala a ukázalo se, že tenhle lov byl její poslední. Nikdo už o ní pak neslyšel.*

Odhoďte kartu Supice a její kartonovou figurku.

239 *Pohyby skryté pod rouškou noci nabízejí příležitost pro kradmý přístup, ale i ten má svá rizika – neopatrný krok by mohl způsobit vážné zranění.*

Můžete se pohnout až o 5 polí. Neumisťujte ani nepřesouvejte svůj žeton hluku, pokud neukončíte pohyb na poli, kde na vás vidí nepřítel. Po ukončení pohybu hoďte 1 za každé pole, o které jste se pohnuli. Pokud hodíte alespoň 1 , utrpíte a ztratíte 2 BZ za každý výsledek .

241 *Je to větší, než sis myslel! Úzké betonové chodby jsou spletité a ty bloudíš ve tmě. V jedné z menších místností, která vypadá jako šatna pro vojáky, najdeš skrýš s ochranným oděvem.*

Doberte si 3 karty ochranného oděvu. Můžete získat 1 z nich, ostatní karty zamíchejte do balíčku ochranných oděvů.

Poté umístěte svého stalkera na libovolné vnitřní pole v dosahu 4+ od žetonu temného vchodu.

Na kartu Temný vchod umístěte .

242 *Uf, podařilo se ti utéct na poslední chvíli! Nevíš, co to bylo, ale už to nechceš nikdy vidět!*

Umístěte svého stalkera na jedno ze 2 polí sousedících s vchodem do potrubí (mimo žeton potrubí).

244 *Vidíš pečlivě složený ochranný oděv a pár dalších předmětů.*

Získejte 1 ochranný oděv úrovně III, 1 vzácnou kořist a 1 doplňkovou výstroj.

246 *Není to mrtvola, ten chudák je pořád naživu!*

Rozhodněte se, co uděláte (můžete zvolit obě možnosti):

- **Pomozte mu** – Odhoďte 1 předmět s vlastností **léky**. Pokud to uděláte, stav zraněného se stabilizuje.
- **Okradete jej** – Získejte 3 předměty.

Poté odhoďte žeton mrtvoly a kartu Mrtvola.

249 *Zdá se, že Kalyna našla něco příliš cenného, než aby se o to podělila. Po chvíli totiž zmizela.*

Umístěte 2 na pole s Kalynou.

Odhoďte kartu Kalyna a její kartonovou figurku.

252 *Zbraň v dokonalém stavu!*

Získejte 1 zbraň úrovně III a 1 zásobník pro danou zbraň.

254 *V cestě ti brání mříže ukotvené ve zdi. Co teď?*

Rozhodněte se, co uděláte:

- **Pokusíte se je rozbít** – Ztratíte 3 BZ. Vyberte si pole s žetonem průlezu a umístěte na něj svého stalkera.
- **Pokusíte se najít jinou cestu** – Posuňte své žetony tahu dolů tak, že vám pro toto kolo nezbude už žádná . Poté si vyberte pole s žetonem průlezu a umístěte na něj svého stalkera.
- **Vrátíte se** – Nic se nestane.

256 Všichni lidští nepřátelé provedou pohyb až o směrem k poli s žetonem hledáčku a poté zaútočí. Pokud má některý z těchto nepřátel , odhodí místo pohybu svůj .

Odhoďte hledáček, a kartu Zvolený cíl.

258 *Jak se to sem vůbec vešlo?*

Získejte 1 artefakt, 2 000 a 2 předměty z balíčku vzácné kořisti.

Odhoďte žeton trezoru a kartu Trezor.

260 *Pseudoobrova masivní paže se zvedne do vzduchu a pak udeří do země. Obrovská tlaková vlna tě srazí k zemi a zbraň ti vyklouzne z ruky. Ta stvůra je přímo před tebou, musíš jednat rychle.*

Pokud podmínku tohoto setkání splňuje více stalkerů, vyhodnotí jej pouze jeden z nich:

Utrpíte . Uložte svou aktuálně používanou zbraň do batohu (nepočítá se do kapacity batohu).

261 *Některé situace je třeba urychlit.*

Odhoďte kartu Podpůrná střelba.

Zvolte 1 pole na mapě. Pro každou bytost na tomto poli vyhodnoťte:

Stalkeři: Utrpíte 12 (můžete provést obranný hod).

Nepřátelé: -1.

262 *Švitoření nabírá na síle a omračovač začíná zářit. Pak vybuchne.*

Pro každou bytost na poli s žetonem omračovače a na všech sousedních polích vyhodnoťte:

Stalkeři: Utrpíte 9 (můžete provést obranný hod).

Nepřátelé: Vyhodnotí útok na svůj trup o síle 9★.

Poté odhoďte žeton zařízení a kartu Omračovač.

264 Hoďte :

- – Přejděte k setkání **173**.
- – Přejděte k setkání **050**.
- – Přejděte k setkání **002**.
- – Přejděte k setkání **290**.

266 *Podivně oblečený chlap. Co tady dělal a odkud byl? To už se nikdy nikdo nedozví. Můžeš se ale podívat, co měl v batohu.*

Získejte 3 vzácné kořisti.

Získejte žeton klíče. Jakmile stalker s žetonem klíče vstoupí na pole s vyztuženou bránou nebo zamčenými dveřmi (pokud jsou ve hře), může je okamžitě otevřít.

268 *V tom pohyblivém oblaku si všimneš něčeho zvláštního…*

Umístěte pod žeton oblaku žeton vzácné kořisti (pokud je dostupný) a 3 náhodné .

Odteď, kdykoli pohnete žetonem oblaku, posuňte jej i s žetony, které jsou pod ním.

Stalkeři mohou tyto žetony normálně sebrat, jako by byly umístěné na tomto poli.

270 *Náhle se ozve rána! Goga dnes nemá štěstí…*

Pro každou bytost a komponentu na poli s Gogou vyhodnoťte:

Stalkeři: Utrpíte 10 (můžete provést obranný hod).

Nepřátelé: Vyhodnotí těžké zranění.

Ostatní komponenty: Vyhodnotí útok s účinkem rozptylu.

Umístěte 1 žeton díry na libovolnou zeď na daném poli (pokud se tam nachází).

Odeberte Gogovu kartonovou figurku z mapy.

271 Pokud je druh nepřítelova útoku „na dálku“, přejděte k setkání **361**.

Pokud je druh nepřítelova útoku „výpad“, přejděte k setkání **134**.

273 Pokud na mapě neleží žádný žeton miny, který tam umístil Goga, přejděte k setkání **270**.

Jinak přejděte k setkání **066**.

275 *Něco zajímavého!*

Pokud na této kartě leží , nestane se nic.

Jinak získejte 1 vzácnou kořist a umístěte na tuto kartu .

277 *Když se sehneš pro artefakt, všimneš si něčeho dalšího schovaného pod sutinami. Tvůj Geigerův počítač výstražně cvaká.*

Můžete si zvýšit dávku radiace o 4 (hodnotu lze upravit modifikátorem radiace ochranného oděvu) a získat tak 1 vzácnou kořist.

279 *Ohnivý paprsek zasáhne cíl a v místě zásahu začne všechno okamžitě hořet.*

Najděte v balíčku mimořádných situací kartu Oheň a umístěte ji vedle mapy.

Umístěte 1 žeton ohně na cílového nepřítele.

Umístěte 1 žeton ohně na cílové pole a na každé sousední pole.

Odhoďte Prototyp 13-0623.

281 *Krysy! Vyrojí se z průlezu a koušou tě do nohou. Nakonec to přece jen nebyl tarbík.*

Pokud podmínku tohoto setkání splňuje více stalkerů, vyhodnotí jej pouze jeden z nich:

Ztratíte 6 BZ a odhoďte . Můžete odhodit 4 karty výbavy nebo 1 předmět s vlastností **jídlo** a ignorovat tento účinek.

282 Hoďte :

- – Přejděte k setkání **179**.
- – Přejděte k setkání **339**.
- – Přejděte k setkání **311**.
- – Přejděte k setkání **095**.

284 Hoďte :

Pokud hodíte stejný nebo vyšší počet , než kolik jste odhodili střeliva, neuspěli jste – přejděte k setkání **320**.

Jinak přejděte k setkání **133**.

286 *Zatracená tma. Bohužel ses zachytil o nějaký křivý prut, který trčí ze země, a málem sis podvrtnul nohu!*

Ztratíte 3 BZ. Poté vyberte pole s žetonem průlezu a umístěte na něj svého stalkera.

288 *Něco tady žije! Náhle na tebe zaútočí podivné divoké zvíře. Je příliš velká tma na to, abys rozpoznal jakékoli detaily.*

Hoďte :

- – Přejděte k setkání **157**.
- – Přejděte k setkání **005**.
- – Přejděte k setkání **220**.
- – Přejděte k setkání **299**.

290 Nic se nestane.

292 *„Děkuji ti za tvou laskavost a…“*

Hoďte :

- – Přejděte k setkání **101**.
- – Přejděte k setkání **200**.
- – Přejděte k setkání **300**.
- – Přejděte k setkání **062**.

295 *Někdo se hodně snaží, aby ho nikdo neviděl. Když na skrčenou postavu posvítíš baterkou, začne ti pořád dokola děkovat.*

Pokud je dostupný žeton postavy obchodníka, umístěte jej na vaše pole. Poté mezi kartami postav najděte kartu Chmaták a umístěte ji vedle mapy.

Dokud je Chmaták ve hře, nemůže se na mapě objevit žádná jiná postava obchodníka.

296 *Pane jo! Tohle jsi nečekal… Silo vybuchne a s ním nejspíš i půlka světa!*

Umístěte svůj na pole s žetonem sila.

Pro každou bytost a komponentu v dosahu 2 od sila vyhodnoťte:

Stalkeři: Utrpíte 8 (můžete provést obranný hod).

Nepřátelé: Vyhodnotí těžké zranění.

Ostatní komponenty: Vyhodnotí útok s účinkem rozptylu.

Pro každou bytost v dosahu 3 a 4 od sila vyhodnoťte:

Stalkeři: Utrpíte 4 (můžete provést obranný hod).

Nepřátelé: Vyhodnotí lehké zranění.

Po vyhodnocení výbuchu odhoďte žeton sila a kartu Silo.

298 *Oblastí se šíří silné chvění. Něco se změnilo.*

Každý stalker v dosahu 3 odhodí veškeré své a vezme si stejný počet zásobníků (které odpovídají jeho zbrani).

Každý nepřítel na mapě, který má víc než 1 , 3 .

Umístěte svého stalkera na počáteční pole.

299 *Z temnoty slyšíš vrčení. Ten zvuk je tak zlověstný, až ti z toho hrůzou vstávají vlasy na hlavě.*

Rozhodněte se, co uděláte:

- **Vystřelíte do temnoty** – Odhoďte 1, 2 či 3 z používané zbraně a umístěte na vaše pole svůj . Poté přejděte k setkání **284**.
- **Něco do temnoty hodíte** – Odhoďte 1 předmět a přejděte k setkání **133**.
- **Pokusíte se utéct** – Nejdříve se rozhodněte, jak velké úsilí do útěku vložíte: ztratíte 1, 2 či 3 BZ. Poté přejděte k setkání **089**.
- **Počkáte, co se bude dít** – Přejděte k setkání **104**.

300 *„Pár jsem jich viděl a vím, odkud přišli. Řeknu ti víc.“*

Můžete otočit až 4 ze sloupků na mapě lícem nahoru (aniž byste je vyhodnotili).

Odhoďte kartu Prosba o pomoc.

303 *Zvláštní zařízení s hlubokým bzukotem ožije, zatímco se ozubená kola a obvody cílevědomě rozhučí. Za několik okamžiků způsobí na své okolí nevídanou silou, která vymaže nejbližší anomálii, jako by tam ani nikdy nebyla. Nebezpečné prostředí změnilo svou tvář během mrknutí oka a náhlé pominutí hrozby je doprovázeno podivným tichem.*

Najděte kartonovou figurku anomálie nejblíže k poli se zvláštním zařízením. Odhoďte ji spolu s překryvným dílkem anomálie a , pokud se u anomálie nachází.

305 *K cíli se s hlasitým praskotem řítí oslnivě jasné bleskové výboje!*

Umístěte na vaše pole .

Každá bytost v dosahu 1 od cílového pole utrpí a .

Odhoďte Prototyp 13-0623.

307 *To nebyl obyčejný granát…*

Pro každou bytost na daném poli vyhodnoťte:

Stalkeři: Utrpíte 12 (můžete provést obranný hod).

Nepřátelé: Vyhodnotí těžké zranění.

Pro každou bytost v dosahu 1 od daného pole vyhodnoťte:

Stalker: Utrpíte 8 (můžete provést obranný hod).

Nepřítel: Vyhodnotí lehké zranění.

310 *Smůla! Pavla dohnal jeho osud a zákeřnému útoku se nedokázal vyhnout.*

Odhoďte kartu Pavlo a jeho kartonovou figurku.

311 *Vida, někdo si tady schoval peníze pro strýčka Příhodu.*

Získejte 5 000 .

313 *Stroj se s řevem probírá k životu, vykašlává štiplavý kouř a dost možná upozorní všechny okolo na tvou přítomnost.*

Umístěte na vaše pole svůj .

Posuňte žeton bagru vpřed, dokud nenarazí na zeď, neprůchozí terén nebo okraj mapy, poté ukončete pohyb.

Pokud by bagru při pohybu bránila jakákoli bytost, posuňte danou bytost o 1 pole z cesty pohybu žetonu nákladáku (bytosti jednoduše uhnou).

316 *Hej, neviděls tady kolem něco zajímavého?*

Vybraný stalker v dosahu 1 od Janka může odhodit a:

- Umístěte na pole s Jankem 1 .

NEBO

- Otočte libovolné 3 na mapě lícem nahoru (aniž byste je vyhodnotili).

318 *Pořádná, velká zbraň – přesně to potřebuješ!*

Zaútočte s touto zbraní a přidejte kostky podle střeleckého umění vašeho stalkera, jako byste útočili svou zbraní:

POROUCHANÝ TĚŽKÝ KULOMET
Účinný dostřel: –
Max. dostřel: 6
Střelivo: ∞ (neomezené)
Potlačení: Za každou způsobíte .
Dávka: 0 | X |

Smíte hodit až 4 , ale pokud vám padne 12 či více výsledků ★, těžký kulomet se po vyhodnocení účinku střelby zasekne (umístěte na tuto kartu).

★ i další účinky smíte rozdělit mezi cíl a všechny nepřátele, kteří jsou v dosahu a na něž vidíte.

319 *Dveře vržou v rezavých pantech. Z podzemí cítíš vlhký vzduch.*

Hoďte :

- – Přejděte k setkání **199**.
- – Přejděte k setkání **003**.
- – Přejděte k setkání **345**.
- – Přejděte k setkání **097**.

320 *Temnota kolem tebe najednou zdivočí a změní se ve vír černých drápů a tesáků! Po krátké, ale násilné potyčce zůstaneš ležet celý od krve a zlověstné vrčení opět pomalu ustupuje.*

Utrpíte 10 (můžete provést obranný hod).

Poté přejděte k setkání **005**.

322 *Dnes v noci je taková tma, že působí skoro hmatatelně – jako těžká pokrývka, která zadusí každou naději na světlo.*

Hoďte :

- – Přejděte k setkání **086**.
- – Přejděte k setkání **190**.
- – Přejděte k setkání **352**.
- – Přejděte k setkání **239**.

324 *Prásk! Mřížové dveře za tebou zapadly! Vězení je opět zavřené, ale teď jsi vězněm ty.*

Umístěte žeton zamčených dveří zpět na dveře betonové místnosti. Umístěte kartu Zamčené dveře vedle mapy.

325 *Omračovač nečinně stojí a trpělivě čeká na opravu.*

Hoďte :

- , – *Au, elektrická rána!* Ztratíte 5 BZ, NEBO odhoďte žeton zařízení a kartu Omračovač (omračovač je zničený).
- , – *Podařilo se vám zařízení opravit.* Odhoďte z karty Omračovač.

328 *Zdá se, že tě tmavá díra láká ke vstupu. Nemůžeš té síle odolat a brzo se ocitneš uvnitř.*

Pokud podmínku tohoto setkání splňuje více stalkerů, vyhodnotí jej pouze jeden z nich:

Posuňte svého stalkera o 3 pole směrem k žetonu záhadné jeskyně nebo temného vchodu. Po ukončení pohybu by měl být váš stalker uvnitř záhadné jeskyně nebo temného vchodu.

Poté utrpíte .

330 *Za napůl shnilými bednami spatříš v rohu místnosti pušku.*

Získejte 1 zbraň úrovně III.

332 *Po ponoření do hluboké vody vnímáš zvuky nepřátel jen tlumeně. Voda je hrozně studená. Snažíš se nemyslet na radiaci.*

Umístěte svého stalkera na označené pole (za zdí v této místnosti). Pro většinu nepřátel jste tam nedostupní. Dokud je váš stalker pod vodou (čili na označeném poli zatopené místnosti), ztratíte při každém vyhodnocení karty aktivace nepřátel 3 BZ (na konci aktivace nepřátel). Během svého tahu se můžete kdykoli vynořit – umístěte svého stalkera na větší (neoznačené) pole zatopené místnosti.

334 *Útoky těchto nepřátel pohání jejich zuřivost. Máš jen malou šanci, že vyvázneš bez úhony.*

Jeden vybraný zuřivý nepřítel v dosahu 2 od kteréhokoli ze stalkerů provede pohyb až o směrem k danému stalkerovi a poté zaútočí (pokud bude moci). Tento pohyb nemůže být přerušen, dokud nepřítel na daného stalkera neuvidí. Namísto vyhodnocení hoďte :

- – *Podařilo se vám útoku vyhnout a najít skulinu v obraně nepřítele:* Proveďte akci nože nehledě na omezení dosahu a k výsledku přidejte 5★.
- – Ztratíte polovinu svých aktuálních BZ (zaokrouhlenou nahoru).
- – Ztratíte 10 BZ.
- – Ztratíte všechny zbývající BZ (pokud vaše BZ klesnou na 0, utrpíte vážné zranění).

337 *Do mysli se ti vkrádají cizí myšlenky, které znemožňují rozumné uvažování a nutí tě odhodit zbraň a utéct.*

Pokud podmínku tohoto setkání splňuje více stalkerů, vyhodnotí jej pouze jeden z nich:

Odhoďte svou používanou zbraň a pohněte se tak, aby na vás kontrolér neviděl.

339 *Obyčejný odpad…*

Získejte 3.

340 *Když dojde k proražení kovového krytu, ozve se hlasitý pískot. Ze sila začínají unikat podivné výpary…*

Umístěte žeton oblaku na pole s žetonem sila. Najděte mezi kartami přípravy kartu Toxický oblak a umístěte ji vedle mapy. Poté odhoďte kartu Silo.

343 *Jakmile vykročíš vpřed, podlaha se pod tebou s děsivým praskotem propadne a zřítíš se do temnoty. Přistaneš mezi sutinami rozbořeného sklepa a do vzduchu se zvedne oblak prachu.*

Pokud ve hře není díl ztraceného území Rozvaliny ani díl Makové pole, najděte díl Rozvaliny a umístěte jej vedle mapy. Na vaše pole umístěte .

Umístěte svého stalkera na pole s na dílu Rozvaliny. Umístěte na vaše pole svůj .

Odhoďte kartu Praskající podlahy.

345 *Když vejdeš do místnosti, najdeš uvnitř rádiovou stanici. Stále funguje.*

Můžete si prohlédnout vrchní kartu balíčku událostí. Poté ji vraťte zpět na balíček.

Ale počkat, tady je další průchod?

Pokud jej otevřete, přejděte k setkání **374**.

V opačném případě se nic dalšího nestane.

348 *Fajn, tak tohle je zajímavé!*

Získejte 1 vzácnou kořist.

350 *Omračovač je čím dál hlasitější; zakrýváš si uši a vidíš, že všichni kolem tebe dělají to samé.*

3 vybraní nepřátelé na mapě utrpí .

352 *Někdo nebo něco tuhle temnotu využívá a má výhodu díky lepšímu nočnímu vidění. Jsi zranitelný cíl v černé tmě a před tím, co zde číhá mimo tvůj dohled, tě ochrání pouze tvé instinkty a těch pár úkrytů.*

Utrpíte . Odhoďte svůj žeton hluku z mapy. Poté na vaše pole umístěte svůj .

354 *Je to větší, než sis myslel! Úzké betonové chodby jsou spletité a ty bloudíš ve tmě. Konečně nacházíš cestu ven…*

Vyberte vnitřní pole v dosahu 3 (ignorujte všechny zdi či neprůchozí terén) od žetonu temného vchodu a umístěte na něj svého stalkera.

357 *Kdybys ten balvan dokázal podepřít klackem a pak přivázal tenký provaz tady k tomu barelu s palivem, pak…*

Hoďte :

- – Umístěte 1 žeton ohně, 1 a 1 (pokud jsou dostupné) pod žeton této pasti. Najděte kartu Oheň (v balíčku mimořádných situací) a umístěte ji vedle mapy.
- – Umístěte 1 žeton ohně a 1 (pokud jsou dostupné) pod žeton této pasti. Najděte kartu Oheň (v balíčku mimořádných situací) a umístěte ji vedle mapy.
- – Umístěte 1 a 1 (pokud jsou dostupné) pod žeton této pasti.
- – Umístěte 1 a 1 (pokud jsou dostupné) pod žeton této pasti.

360 *Je to větší, než sis myslel! Úzké betonové chodby jsou spletité a ty bloudíš ve tmě. Přicházíš do malé místnosti s rádiovou stanicí. Na stole leží dokumenty a mapy. Už na první pohled je jasné, že se jedná o mimořádně cenný nález.*

Můžete označit libovolný požadavek ve hře za splněný (nahradí jej nalezené dokumenty!). Tuto skutečnost označíte tak, že na kartu daného požadavku umístíte .

Navíc získejte 3 000 .

Poté svého stalkera umístěte na libovolné vnitřní pole v dosahu 4+ od žetonu temného vchodu.

Na kartu Temný vchod umístěte .

361 *Nepřátelský útok tě úplně vyvede z rovnováhy.*

Nepřítel provede útok proti stalkerovi v dosahu 3, na kterého vidí. Po útoku utrpí tento stalker .

362 *Vypadni vocaď, todle je moje místo!*

Vybraný stalker v dosahu 2 od Timura utrpí 8 (může provést obranný hod).

Poté umístěte Timura na libovolné pole v dosahu 2+ od všech nepřátel a stalkerů. Pokud to není možné, odstraňte Timura ze hry.

365 *Celou oblastí otřese hlasitá rána. A co dál? To je všechno?*

Odeberte všechny žetony hluku z mapy.

Vybraní nepřátelé na mapě utrpí nebo (celkem 3 žetony stavů).

Umístěte svého stalkera na libovolné pole v dosahu 3.

368 *Neprodávám jen tak nějaký krámy. Sám se podívej, co tady mám za vzácnosti…*

Doberte 3 předměty a 1 vzácnou kořist – tohle nabízí Janek k prodeji. Můžete si koupit cokoli z Jankovy nabídky: odhoďte libovolný počet karet výbavy a kuponů v celkové výši ₹, která je rovna či vyšší než celková hodnota výbavy, již si chcete koupit.

Případně si můžete, nehledě na cenu, koupit Jankovy předměty za 1 kozáckou vodku za kus a Jankovu vzácnou kořist za 1 artefakt.

Po ukončení obchodu vyberte pole v dosahu 2+ od všech stalkerů a umístěte na něj Janka.

370 *Fajn. Tak na koho se zaměříme dneska?*

Můžete odhodit tolik karet výbavy a kuponů v celkové výši ₹, která je rovna či vyšší než:

- 0 ₹ – Aby byl cílem 1 Monoliťan (ano, tato možnost je zdarma).
- 100 ₹ – Aby byl cílem 1 nepřítel .
- 1000 ₹ – Aby byl cílem 1 nepřítel .
- 5000 ₹ – Aby byl cílem nepřítel .

Pokud za objednávku zaplatit nechcete, nestane se nic.

Jinak umístěte žeton cíle na kartonovou figurku vybraného nepřítele, za kterého zaplatíte. Odeberte kartonovou figurku Supice z mapy a umístěte ji na její kartu.

373 *Přemůžou tě halucinace, které tě stáhnou do bezvědomí a do světa děsivých vidin. Tohle psychické utrpení rozostřuje realitu, takže pochybuješ o tom, co je skutečné a co si jen představuješ.*

Utrpíte . Poté umístěte všechny nepřátele z mapy na pole, která sousedí s vaším polem.

Můžete odhodit 1 předmět s vlastností **antipsionikum** a výše popsané účinky ignorovat.

374 *Zdá se ti to, nebo někde daleko v tom tunelu slyšíš hlasy?*

Najděte kartu Místa výskytu v balíčku mimořádných situací (pokud je dostupná) a umístěte ji vedle mapy.

Poté umístěte žeton místa výskytu A (pokud je dostupný) na libovolné pole bunkru.

Pokud žetony a karta Místa výskytu nejsou dostupné (už byly ve hře), nic se nestane.

Pozor! Pokud hrajete scénář Likvidace, žeton místa výskytu neumisťujte.

376 *Ozve se hlasitý výstřel. Někdo po tobě střílí! Ten tábor vůbec nebyl opuštěný.*

Každý stalker v této místnosti utrpí 8 (může provést obranný hod).

Před hodem může utrpět a zvýšit si tak obranu o 2.

378 *Hm, tak tohle jsi tady nečekal!*

Získejte 1 vzácnou kořist a 5 000 .

Odhoďte žeton trezoru a kartu Trezor.

380 *Teď by to mělo fungovat…*

Umístěte žeton těžkého kulometu (pokud je dostupný) na libovolné pole obrněného vraku. Umístěte žeton tak, aby jasně ukazoval nahoru, dolů, doleva či doprava. Najděte kartu Těžký kulomet mezi kartami přípravy (pokud je dostupná) a umístěte ji vedle mapy.

Poté na kartu Těžký kulomet umístěte 6 (střeliva).

Pokud žeton těžkého kulometu není dostupný, přejděte k setkání **159**.

382 *Zbrojnice je plná rozbušek, roznětek a mosazných pouzder. Je to doslova sud se střelným prachem, který ti může vybuchnout do obličeje. Dávej si pozor, stalkere.*

Hoďte :

- – Přejděte k setkání **386**.
- – Přejděte k setkání **228**.
- – Přejděte k setkání **205**.
- – Přejděte k setkání **082**.

384 *Nepřítel rychle připravuje raketomet. Míří na tebe s vražednými úmysly. Pokud byl někdy čas zmizet, stalkere, pak je to teď!*

Vyberte libovolného stalkera na dohled kteréhokoli lidského nepřítele. Umístěte na pole daného stalkera žeton hledáčku.

Jakmile provede daný stalker svou první , zasáhne jeho pole raketomet. V tu chvíli přejděte k setkání **129**, abyste zjistili, k čemu dojde. Umístěte na jeho žeton tahu , který vám tuto skutečnost připomene.

385 *„Nech tady svoje věci a vypadni, stalkere! Slibuju, že nebudu střílet!“ – Zdá se, že na tebe tenhle nepřítel nechce plýtvat náboji.*

Můžete odhodit libovolné karty výbavy v celkové hodnotě 4 000 a přijít o veškeré střelivo ve své používané zbrani. Pokud to uděláte, daný nepřítel utrpí .

Jinak na vás tento nepřítel zaútočí.

386 *Na ponku zakrytém mastnou celtou najdeš opravdový poklad. Legendární objekt 62, nabitý a odjištěný.*

Získejte zbraň Gaussova puška (pokud je dostupná). Tuto zbraň nelze nabíjet.

Pokud už na kartě Zbrojnice neleží další , zbrojnice je prázdná. Odhoďte kartu Zbrojnice.

388 *Když artefakt sebereš, celý tunel se rozechvěje, začne se kolem tebe propadat a zasypávat tě kusy betonu a sutinami.*

Utrpíte 10 (můžete provést obranný hod). Před hodem můžete odhodit a zvýšit tak svou obranu o 2.

390 *Vězení je zcela prázdné a ten, koho tu drželi, už je dávno pryč.*

Pokud v balíčku událostí zbývají 3 karty událostí nebo více, přejděte k setkání **324**.

V opačném případě se nic dalšího nestane.

393 *Někdo tady musel mít pořádný hlad… Antin ti snědl zásoby!*

Každý stalker v dosahu 2 od Antina odhodí všechny předměty s vlastností **jídlo**.

396 *Celou oblastí otřese výbuch.*

Pro každou bytost a komponentu na daném poli vyhodnoťte:

Stalkeři: Utrpíte 10 (můžete provést obranný hod).

Nepřátelé: Vyhodnotí těžké zranění.

Ostatní komponenty: Vyhodnotí útok s účinkem rozptylu.

Umístěte 1 žeton díry na libovolnou zeď na daném poli (pokud se tam nachází).

398 *Radiace!*

Zvyšte si dávku radiace o 4 (hodnotu lze upravit modifikátorem radiace ochranného oděvu).

PŘEHLED SYMBOLŮ

Toto jsou nové symboly, které se objevují na komponentách PvZ:

- **Pozitivní stav** – Žeton, jehož umístění značí, že něco funguje nebo je to hotové.
- **Negativní stav** – Žeton, jehož umístění značí, že je něco rozbité, zcela spotřebované nebo nekompletní.
- **Snížená obtížnost** – Znamená, že hra je jednodušší. Snižuje počet získaných bodů za scénář.
- **Zvýšená obtížnost** – Znamená, že hra je obtížnější. Zvyšuje počet bodů za scénář.

PODĚKOVÁNÍ

Věnováno památce Łukasze Orwata, toho nejlepšího z nás. Kéž se znovu shledáme.

Hra: Paweł Samborski

Založeno na hrách: S.T.A.L.K.E.R. od GSC Game World
© 2024 GSC Game World Global Ltd.
Design rozšíření: Michał Oracz

Testy a vývoj: Konrad Sulżycki, Paweł Samborski, Filip Tomaszewski, Wojciech Zieliński

Pravidla: Michał Oracz

Texty: Michał Oracz, Paweł Samborski

Korektura: Matt Click, Daniel Morley, Tyler Brown, Jeremy Freeman, Wiktoria Ślusarczyk

Umělecký ředitel: Patryk Jędraszek

Grafický design: Łukasz Styrna, Karolina Łaski-Getka, Adrian Radziun

Ilustrace: Ewa Labak, Piotr Foksowicz, Jakub Dzikowski, Piotr Orleański, Pamela Łuniewska, Agnieszka Szade, Patryk Jędraszek, Magdalena Cieplak

DTP: Patrycja Marzec, Rafał Janiszewski

Produkce: Witold Chudy, Piotr Chmielewski, Anna Czajka, Jacek Pyszczek, Jacek Szczypiński, Olga Baraniak, Zofia Jerzyńska, Adrianna Kocięcka, Mateusz Wolski, Michał Matłosz

Tým GSC Game World: Ievgen Grygorovych, Mariia Grygorovych, Agostino Simonetta, Nikita Zakharchenko, Zakhar Bocharov, Olga Ryzhko, Vlad Novikov, Lina Volokhova, Maksym Tkachenko

S.T.A.L.K.E.R. A GSC GAME WORLD JSOU REGISTROVANÉ OCHRANNÉ ZNÁMKY. VŠECHNA PRÁVA VYHRAZENA.